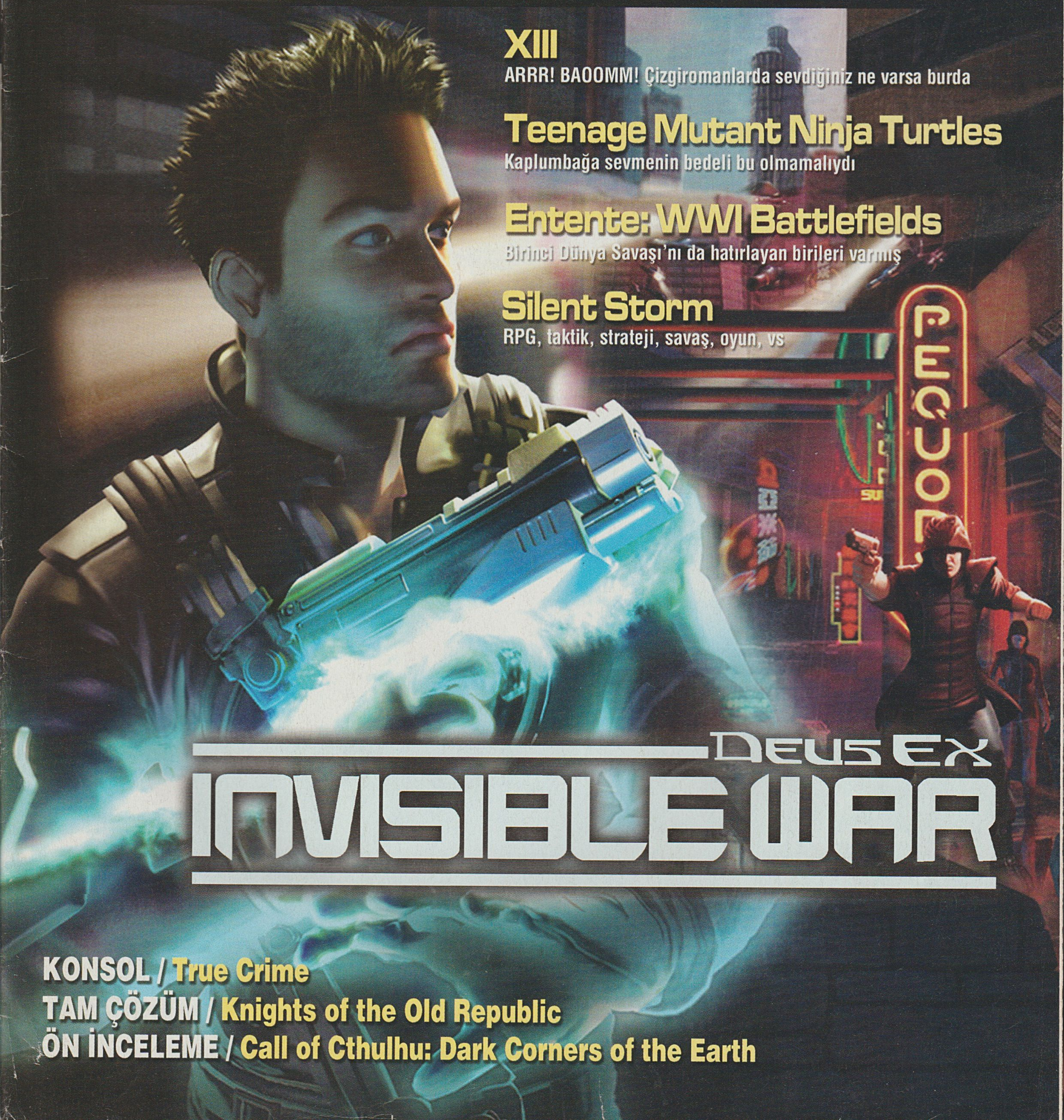
pro gamer

CD'DE BU HAFTA
- Breed
- The Black Mirror ve dahası...

SABAH
ISSN 1304 - 3811
1.500.000 TL.
Sayı-22

Haftalık Oyun Kültürü Dergisi



XIII
ARRR! BAOOMM! Çizgiromanlarda sevdiğiniz ne varsa burda

Teenage Mutant Ninja Turtles
Kaplumbağa sevmenin bedeli bu olmamalıydı

Entente: WWI Battlefields
Birinci Dünya Savaşı'nı da hatırlayan birileri varmış

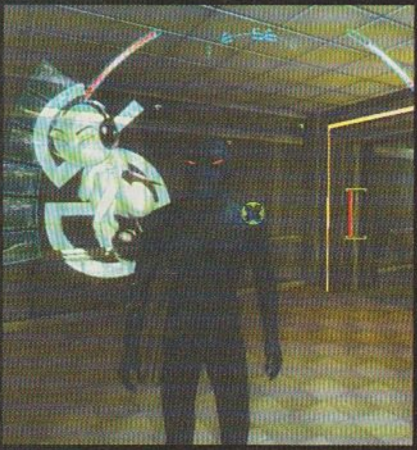
Silent Storm
RPG, taktik, strateji, savaş, oyun, vs

DEUS EX INVISIBLE WAR

KONSOL / True Crime
TAM ÇÖZÜM / Knights of the Old Republic
ÖN İNCELEME / Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth

İçindekiler

İNCELEMELER



HABERLER



ÖN İNCELEME



STRATEJİ REHBERİ



ONLINE



AYRICA...

Mutlu Yıllar

İki hafta önce Sands of Time için methiyelerimizi sıralarken bol bol zaman hakkında da konuşmuştuk. Ama o satırları yazarken, zaman kavramının bütün ağırlığıyla insanın üstüne çöreklendiği, eğlenerek (bence) atlatılmaya çalışılan 'yılbaşı' gecesine bu kadar yakın olduğumuzu nasılsa fark etmemiştik. Yeni yıl muhabbetlerinin vazgeçilmez bir parçası geride kalan yıla her sayfası karalanmış, eskimiş, yırtılmış bir defter muamelesi yapmaktır. Sanki kendi uydurduğumuz bu takvim sistemi gerçekten hayatımızı değiştirebilirmiş gibi bir önceki yılı hemen gözden çıkarıp, yenisinin hayallerini kurmaya başlarız. Oysa değişen sadece aradan geçen bir tek gecedir. Üstelik o gece için herkes kendini şişene kadar eğlenmeye şartladığından olsa gerek, yeni yılın ilk sabahında kimseyi ayık, enerjik, herhangi bir 365 günlük planın ilk ve en önemli parçasını gerçekleştirmeye takati varmış gibi göremezsiniz. Halbuki haftalardır yapılan planlar arasında, "bu yıl kesinlikle dersleri ihmal etmiycem, günü gününe çalışıcam", "spora başlayacağım, her sabah en az 3 km yürüyeceğim", ne bileyim "yeni yıl gelsin, hemen odamı toplayacağım" gibi gayet iddialı şeyler vardır. Ama işte, yeni yıl gelmiştir… 1 Ocak günü öğleden sonra yataktan kalkarken esneyerek "amma uyumuşuz be" dersiniz, uygulamak konusunda çok kararlı olduğunuz o planları hatırlarsınız belki: "Bu yılı da kaçırdık. Seneye artık…"

Serpil Ulutürk

PC'de kelle avı

PS2'de tartışma yaratan Manhunt PC'ye geliyor



Rockstar Games'i artık herkes tanıyor. Sadece oyuncular değil mahkemeler, gençlerdeki şiddet eğilimini oyunlarla açıklamaya çalışanlar ve bilumum alakasız merciler sık sık Rockstar'dan bahseder oldu. Özellikle de firmanın çok sevilen oyunu Grand Theft Auto vesilesiyle gündeme gelen bu Rockstar özneli tartışmalar şimdi Manhunt'la yeni bir boyut kazandı. Aşırı şiddet içerdiği gerekçesiyle Yeni Zelenda'da yasaklanmasından sonra satışları artan ve daha bir dikkat çekmeye başlayan Manhunt'ın yeni durağı PC ve Xbox olacak. Rockstar geçtiğimiz hafta yaptığı açıklama ile M-rated (yani 16 yaşından küçüklere yasaklı) kategorisindeki Manhunt'ın PC'ye uyarlanması için çalışmalara başladıklarını ve 2004 içinde bir ara oyunun piyasaya çıkacağını açıkladı.

Manhunt'ta James Earl Cash adında cinayetten suçlu bir idam mahkumunu oynuyorsunuz. Hapisten kaçtıktan sonra kurtarıcıları tarafından snuff filmlerinde (gerçek cinayetlerin kaydedilip yasadışı yollarla çoğaltıldığı, el altından satılan filmler) oynamaya zorlanan James, ölmekle öldürmek arasında bir tercih yapmak durumundadır. Oyunda bu kararı James adına bizzat siz vereceksiniz pek tabii ki. Başı şimdiye kadar GTA yüzünden çeşitli kereler belaya giren Rockstar'ın bu gürültülere pabuç bırakmamasını ve eğlenceli oyunlar yapmak konusundaki ödünsüz tavrını taktir ediyoruz.

Gotham da gitti

Güzel savaş oyunlarının yapımcısı beyaz bayrak çekti

Take-Two'nun yan kollarından biri olan ve Conflict: Desert Storm, The Great Escape gibi bizim de bayıla bayıla dergide yer verdiğimiz bazı güzel oyunlara imza atan Gotham Games kapandı. Aslında bu kapanma hikayesinin gerisinde mali zorluklar ya da bağlı olduğu yayıncıyla yaşanan sıkıntılar falan yok. Sadece Take-Two Interactive'in yeniden yapılanma döneminde giriştiği ve bazı alt kollarını yerinden oynatmak, bazı kadroları birleştirip bazılarını da tamamen kapatmak gibi aktivitelerinden biri olarak kapatıldı Gotham. Bu yeni yapılanmaya göre Rockstar Games, Take-Two'nun "öncelikli içerik sağlayıcısı" konumuna yerleşti. PC oyunlarına odaklı Gathering, bundan böyle konsol oyunlarının da bir kısmından sorumlu olacak. Diğer bir alt grup Global Star Software ise şirketin yayıncılık işlerine kaydırılacakmış. Ama bütün bunlar Gotham'ın kapatılmış olması gerçeğini değiştirmiyor tabii ki. Halihazırda Gotham logosu taşıyan oyunlar ise fiyat aralığına bağlı olarak Gathering ya da Global Star tarafından dağıtılacak.

Bu arada şu yapımcı firmaların kapanmaları Haberler sayfasının öyle ayrılmaz bir parçası oldu ki, görüldüğü üzere biz de gayet ruhsuz bir şekilde, "o da kapanmış, bu da gitmiş" diye yazar olduk bunları. Eskiden böyle miydi ya, üzüntülü birkaç laf ederdik. İnsan her şeye alışıyor zamanla. Savaş muhabirliği gibi bir şey (yok artık!).



Bekliyoruz...

Önümüzdeki birkaç hafta içinde oyun dünyasının üstüne çöreklenecek kara bulutlar bekliyoruz. Her gün birbirinden güzel oyunların çıktığı neşeli, sevimli, bereketli Lale Devri kapanıyor. Haberiniz olsun. Şimdiden oyunlarınızı yedekleyin. Hepsini iki günde oynayıp bitirmeyin, ateşböceği damgası yemeyin.

Alias
Aksiyon ....14 Ocak

Forever Worlds
Adventure ....27 Ocak

8th Wonder of the World
Strateji.............................27 Ocak

Lula 3D
Adveture ....31 Ocak

EverQuest II
MMORPG ....31 Ocak

Sniper Elite
FPS ....31 Ocak

Pilot Down
RPG..................................31 Ocak

Vietcong First Alpha
FPS...................................31 Ocak

Breed
FPS ....6 Şubat

Chicagó 1930
Strateji ....6 Şubat

Unreal Tournament 2004
FPS ....6 Şubat

Legacy of Kain: Defiance
Aksiyon.............................6 Şubat

Singles
Simulasyon ....13 Şubat

IL -2 Sturmovik: Ace
Simulasyon ....13 Şubat

Gangland
Strateji ....14 Şubat

Spells of Gold
RPG ....20 Şubat

MARCH!: Offworld Recon
FPS...................................20 Şubat

IL -2 Sturmovik: Ace
Simulasyon ....13 Şubat

Midnight Nowhere
Adventure ....20 Şubat

Sacred
RPG ....20 Şubat

Neighbours from Hell 2
Strateji ....20 Şubat

CSI: Dark Motives

Olay yeri inceleme ekibi bir kez daha görev başında

CBS televizyonu için hazırlanan, bizim de TRT'den izleyip sevdiğimiz Crime Scene Investigation (Kanıt Peşinde diye gösteriliyor) adlı diziyi ve ondan esinlenilerek yapılan aynı isimli oyunu biliyorsunuz değil mi? Geçen yıl çıkan oyunumuz, bizi hiç şaşırtmayarak dizinin kendisi kadar ilgi çekmeyi başaramamıştı ama halihazırda dördüncü sezonunu yaşayan ve hala büyük bir izleyici kitlesini ekran başına toplayabilen bu güzel dizinin şimdi de ikinci oyunu yapılıyor. Televizyon ya da sinemadan uyarlanan oyunların genel handikapıdır zaten başarısızlık. Ama bu handikap genellikle yapımcıları durdurmayı başaramaz. Bu kez de durum farklı değil, Ubi Soft ilk oyunun 'yeterince' ilgi çektiğini düşünüyor ve 2004 Mart'ta yine bir adventure olarak ikinci CSI oyunu Dark Motives'i çıkartmaya hazırlanıyor.

Yapılan açıklamalara bakılırsa oyun, dizinin bütün nimetlerinden faydalanacakmış. Dizinin oyuncularının seslendirmeleri, dizideki hikayelerin geçtiği mekanlar, müzikler, senaryo, görsel teknikler, yani aklınıza gelebilecek her şey diziden birebir alınacak. Oyunun teknik detaylarıyla ilgili bilgilerin yakında açıklanacağını, bizim de o noktada devreye girip bunları bir güzel yazacağımızı şimdiden söylemiş olalım. Gözünüz arkada kalmasın yani.



Bir savaş madalyası olarak GeForce FX 5900

Call of Duty oynamak için bir sebep daha çıktı

Gerçi herkes tek kişilik oyununu oynayıp bitirdi ama bir adet orijinal Call of Duty oyunu edinmek için hâlâ sebepleriniz var. Birincisi, oyunun online modu son derece başarılı ve şu sıralar oyun server'larında yılların Counter-Strike'ı ile yarışıyor (bu açıdan da Call of Duty'ye ayrıca saygı duyduk, insanları CS oynamaktan vazgeçirip, ufuklarını açmayı başaran başka oyun çıkmamıştı şimdiye kadar). İkinci sebep ise Nvidia'nın başlattığı yeni promosyonu. Şu sıralar ekran kartınızı yenilemeyi düşünüyorsanız -ki bize attığınız mektuplara bakılırsa düşünüyorsunuz- bir adet GeForce FX 5900 alıp yanında bir de Call of Duty edinebilirsiniz. Nvidia'nın yeni GeForce'lar için böyle bir kampanya yapacağı biliniyordu ama hangi kartın hangi oyunla birleştirileceği muamma idi. Şimdi merak ettiğimiz, bu ikilinin ATI'ın Radeon XT serisi & Half-Life 2 ikilisine galip gelip gelemeyeceği. Half-Life 2'nin ertelenmesi ATI'ın epey zor durumda kalmasına neden olmuştu hatırlarsanız, sanırız Nvidia'nın çıkmış bir oyun olan Call of Duty'i seçmesinde bunun da etkisi oldu.



İşte beklediğim fırsat diyorsanız, www.nvidia.com/cod adresine girerek söz konusu kampanya ile ilgili daha fazla bilgi alabilirsiniz.

Duke Nukem+beklemek+forever

Biliyoruz, artık Duke Nukem Forever'ın (yeniden) ertelenmesi kimse için bir haber değil. Artık haber olan bu oyunun çıkacağı tarihin açıklanması (habercilikteki "köpeğin adamı ısırması haber değildir ama adam köpeği ısırırsa bu haberdir" kuralına göre). Ama biz haftalık dergiyiz, bazen küçük, nispeten önemsiz haberleri de yazacak lüksümüz oluyor. Bunu da onlardan biri kabul edin.

1997 yılında yapımına başlandığı duyurulan ve düzenli aralıklarla çıkışı ertelenen Duke Nukem Forever için 2003'ün son erteleme duyurusu geçen hafta yapıldı. Bizzat Take Two'nun (Duke'un yayıncısı Gathering'in bağlı olduğu firma) başkanı tarafından yapılan açıklamada oyunun ancak 2005'in başında hazır olabileceği söylendi.

Yapımını 3D Realms'ın üstlendiği ve çok çeşitli sebeplerden çok kereler ertelenerek 1997'den bugüne kadar gelen Duke Nukem Forever, hatırlarsanız yapımcıların kullanmayı çok sevdiği "bittiği zaman çıkacak" kalıbının yerleşmesinde de epey rol oynamıştı.

Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth

Dünyanın karanlık ve lanetlenmiş bir köşesine yapılan bir ziyaret, fazlasıyla korku ve sonuçları

Çıkış Tarihi: 2004 İlkbahar
Tür: FPS/Macera
Yapımcı: Headfirst Studios
Dağıtımcı: Bethesda Interactive
http://www.callofcthulhu.co.uk/

Daha önce Clive Barker, Stephen King gibi yazarların eserleri oyunlara sık sık konu olmuştur. Fakat onlardan çok daha eski bir yazar olan Lovecraft niyeyse ihmal edilmiştir (fakat Quake gibi bazı oyunlarda eserlerinden etkilenildiği bir gerçektir). Headfirst bunu görmüş olmalı ki, Lovecraft ismini ciddi anlamda içeren ilk projeye imzasını atmaya karar verdi.

Kitabın hikayesi…

Jack Walters sorunlar ile geçen çocukluk çağından sonra polis teşkilatına katılmış kendi halinde bir insandır. Birkaç yıl içinde bütün polis teşkilatı tarafından tanınan, başarılı bir kişi olmuştur. Bir gün Boston'un dışında büyün bir evden silah sesleri gelir. Yaklaşık yarım saat sonra Jack olay yerine gelmiştir bile. İşte buradan sonra film kopar. Jack olay yerinde neredeyse hiçbir insanın çıkartamayacağı kadar yüksek sesle çığlıklar atarken bulunduğunda baygındır, silahında mermi kalmamıştır ve her tarafı yara bere içindedir. Jack'i bu kadar korkutan ve hırpalayan şeyin ne olduğunu kimse anlayamaz…

Sonraki altı ay içinde Jack işine geri dönmek için uğraşır fakat en sonunda işine geri dönemeyeceğini anlar ve vazgeçer. O geceyi unutamamıştır ve sürekli olarak korkunç yaratıklar, uzaylı şehirleri gibi lanetli kabuslar görmektedir. Neden sonra bu dehşetten kurtulmaya karar verir ve kendi dedektiflik şirketini kurar.

Yeni işinde ilk görevi kayıp birini bulmak olur. 1922 yılında kaybolan birinin bulunması için Burnham ailesi tarafından çağrılır. Ailenin Innsmouth kasabasında tezgahtarlık yapmakta olan çocukları Brian Burnham kaybolmuştur. Böylece Jack, Innsmouth kasabasına doğru yola çıkar. Tabii ki neredeyse her korku hikayesinde olduğu gibi Innsmouth, kayıp Brian dışında pek çok gizem taşımaktadır.



Lovecraft'ın hayalindeki dünya böyle bir şey... Ama, bir parçası olmaya hazırlanmak için fazla vaktiniz kalmadı.

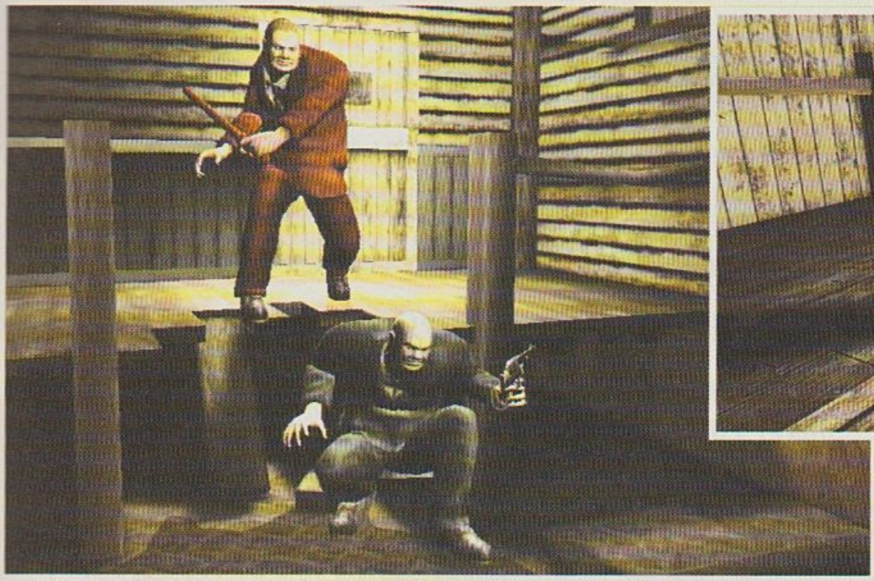


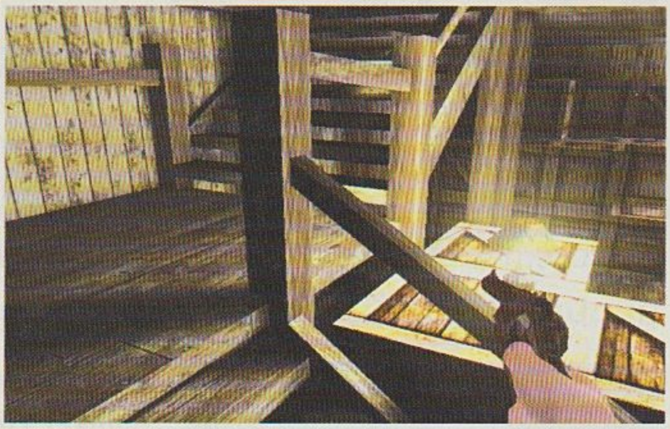
Gölgeler diyarı Innsmouth

Kasaba sakinleri pek normal kişiler değiller. Görünüşlerinde rahatlıkla fark edilebilir olan bir takım bozulmalar söz konusu. Deride bozulmalar, orantısız büyüme, kapanmayan gözler gibi deforme olmuş melez insanlar Innsmouth halkını oluşturmakta. Oyunda ilerleyip daha fazla şeyi öğrendikten sonra kurbağa benzeri, hızlı ve acımasız yaratıklar da tehdit unsuru olmaya başlayacak. Ve tabii ki Cthulhu mitosunun ana yaratıkları olan eskiler, yani Shoggot, Baba Dagon, Anne Hidra ve karanlık köşelerde yaşayan daha nicesi gibi pek çok yaratık da oyunda bulunacak. Bütün karakterler Lovecraft'ın yarattığı korku dünyasına uygun bir şekilde tasarlanıyor.

Son derece fantastik bir konuya ve karakterlere sahip olmasına rağmen Call of Cthulhu fazlasıyla gerçekçi tasarlanıyor. İlk olarak oyunda herhangi bir arabirim ekranı ile karşılaşmak mümkün olmayacak. Kısacası sol alt köşede sağlık barı, onun yanında cephane göstergesi, pusula, nişangâh gibi oyunun gerçekçiliği azaltan (oynanabilirliği aşırı derecede kolaylaştıran) özellikler bulunmayacak. Mermi sayısı silahın şarjöründeki mermiler sayılarak öğrenilecek. Sağlığı öğrenmek için vücuttaki yaralara bakılması gerekecek.

Oyunda Jack'in sağlığı çok önemli. Diğer oyunlardan





Oyundaki ışıklar, gölgeler ve sırf bunlar sizi ürkütsün diye tasarlanan mekanlar kesinlikle amaca uygun görünüyor.

alıştığımız "her köşe başında bir ilk yardım çantası" kuralı burada geçerli değil. Morfin ya da bandaj gibi nesneler ile yaralar iyileştirilebilecek. Yara küçük bile olsa dikkat edilmesi gereken bir nokta var, kan kaybı. Karakter yaralarından kan kaybedebilecek. Yani bir yerden sonra morfin yetersiz kalıyor. Ayrıca morfin yüzünden hayal görme ihtimaliniz de var. Bir de kemiklerinizin sağlığı var ki, neredeyse her şeyden önemli. Eğer yüksek bir yerden atlanırsa bacakların kırılma ihtimali çok yüksek. Eğer vücudunun herhangi bir bölümü kırılırsa ya da ciddi hasar alırsa Jack daha zor ateş edecek, yürüyemeyecek. Hatta iki bacağını birden kırarsa Jack'in oturup ambulans beklemekten başka şansı kalmayacak. Tabii gelirse.

Delireceksiniz!

Bir diğer yenilik ise "akıl sağlığı". Jack de bir insan evladı elbette, herkes gibi onun da olaylara karşı zihinsel tahammül sınırı var. Adamımızın bir yerden sonra yaşadığı olaylara karşı tahammülü azalacak ve yavaş yavaş akıl sağlığını yitirmeye başlayacak. Yüksekten bakmak, aniden bir yaratıkla karşı karşıya kalmak gibi olaylar karşısında baş dönmesi, panik atak gibi sıkıntılar yaşayabilecek. Oyunda baş dönmesi ve panik atak için özel bir sistem hazırlanmış. Baş dönmesi sırasında ekran bulanıklaşacak, sürekli sağa sola hareket edecek. Panik atakta ise Jack genellikle sık sık nefes alacak. Baş dönmesi ve şizofreniyi hayaller takip edecek. Jack bir süre sonra bir yaratığı dost birisi olarak ya da bir dostu düşman bir yaratık olarak görebiliyor. Halisünasyonlar yüzünden olmayan sesler duymaya ve gölgeleri canlandırmaya başlıyor (Bütün bu arızaların oyuncu üzerindeki etkisi ne olacak, biz esas bunu merak ediyoruz tabii ki). Akıl sağlığı oyunun RPG kısmını oluşturan temel özelliklerden birisi. Yapılan hareketlere göre kaybedilen akıl sağlığı oranı değişebiliyor. Zaten delilik Lovecraft hikayelerinde en çok kullanılan özelliklerden birisidir. Headfirst gerçekten Lovecraft'ı anlamayı başarmış olmalı.

Korkunun motoru?

Call of Cthulhu'da Simon the Sorcerer 3D'den tanıdığımız NDL motoru kullanılmış. NDL rahatlıkla değiştirilebilen ve üzerine eklenti yapılabilen bir motor. Nitekim eklenen Havok fizik motoru sayesinde bütün nesnelerle etkileşime girilebiliyor. Fakat diğer pek çok oyundaki gibi göstermelik bir şey değil bu. Eşyalar rahatça taşınabilecek, kaldırılabilecek ya da kırılabilecek. Gelen bir yaratıktan kurtulmak için kapıya dolap dayamak, kutuları taşıyıp geçit yaratmak gibi hareketler rahatça yapılabilecek.

Grafikler ise Call of Cthulhu'nun en can alıcı kısımlarından birisi. Oyunda oldukça yüksek kalitede modellemeler kullanılmış. Bir korku oyununda atmosfer için gerekli olan en önemli özellikler, gölgelendirme ve ışıklandırma gerçek zamanlı olarak oyun motoru tarafından yaratılabiliyor.

Toplu halusinasyon görmek

Oyuncular internet ya da LAN üzerinden multiplayer olarak da oynayabilecek Call of Cthulhu'da. Önüne geleni öldür gibi modların dışında oyuncuların birlikte tek kişilik görevleri oynamalarını sağlayacak bir co-op modu da bulunmakta. Bu modun en ilginç yanı akıl sağlığı özelliğinin kullanılıyor olması. Bir süre sonra dost bildiğiniz bir oyuncu, yaratığa benzemeye başlayabilir. Ya da iki dost ilerlerken aynı canlıyı birisi dost bir insan, öbürü düşman bir yaratık olarak görebilir.

Yeni çıkan oyunlarda mutlaka bulunan harita editörü, CoC:DCoE'de de bulunacak. Bu editör hakkında pek fazla bilgi verilmiyor fakat oyuncuların rahatlıkla kendi maceralarını yaratıp paylaşabilecekleri bir ortam yaratılacağını şimdiden söyleyebiliriz.

En ilginç özelliklerden birisi ise, oyun bittikten sonra kazanılan Mitos puanı. Bu puanlar yardımı ile hikayenin bir bölümü öğrenilebilecek. Eğer oyun tekrar bitirilirse daha fazla mitos puanı kazanılmış olacak ve hikaye daha fazla gün yüzüne çıkmış olacak. Oyun bittikten sonra oyuncular isterse Jack'in günlüğünü yazıcıya aktarabilecek. Günlüğün dilinin Lovecraft anlatımının aynısı olacağını söylememe gerek yoktur herhalde.

Ustaya saygı

Oyunda Lovecraft'ın kişiliğine ve eserlerine saygıda kusur edilmemiş. Projede çalışan tüm yapımcılar (eserlerinin fazla şiddet ve iğrençlik içerdiğini düşünüp reddeden birkaç kişi dışında. Haksız da sayılmazlar hani) Lovecraft'ın eserlerini okumuşlar ve uzun süre Cthulhu Mitosu esas alınarak yapılmış FRP oyunlarını incelemişler.

Lovecraft hikayeleri her zaman okuyucuyu şaşırtmayı başarmıştır. Headfirst ise bu gücü arkasına alarak daha oyun piyasaya çıkmadan oyuncuları şaşırtmayı başardı. Büyük ihtimalle çıktıktan sonra da Dark Corners of The Earth oyuncuları yeterince şaşırtacak başarılı özellikler ile dolu olacak. Biz şimdiden büyük bir merak ve heyecanla (biraz da korkuyla) baharı bekliyoruz.

M. İberia Aydın

Doğurduğuna inanıyorsun da...

Hocanın 'kazan doğurdu' hikayesi vardır hani, şimdi burada anlatmayacağımız kadar çok bilinen bir hikaye. İşte bize sorup durduğunuz "niye her hafta çift CD çıkıyor dergiden?" sorusunun cevabı da budur. Tabii hikayeyi günün birinde "CD öldü" diye bağlamayı düşünmüyoruz, allah korusun!



demo

Breed

2004'ün iyi oyunlarından biri olmasını beklediğimiz Breed, Halo'nun ipliğini pazara çıkartacakmış. Oyunda çok çeşitli araçlar ve silahlar kullanabiliyorsunuz.

The Black Mirror

Büyükbabası ölünce eve dönen Samuel Gordon'un adventure'ı. Demoda oyundan dört bölüm oynayabiliyorsunuz. Üstelik belli bir sırayı izlemek zorunda da değilsiniz.

World War II: Pacific Heroes

Pasifik üzerinde uçan bir pilot rolünde savaşa gidiyoruz. Demoda, oyunun tam sürümündeki 20 görevinden ikisini oynayacaksınız.

Virtual Skipper 3

Açık denizler ve bir tekne dolusu hevesli tayfa... Kontrollere alıştıktan sonrası gayet keyifli bir oyun.

CD'nizin autorun'ı başlatmaması durumunda: 'Bilgisayarım'dan CD sürücünüze, buradan da "Demo" klasörüne girin ve istediğiniz demonun olduğu klasöre giderek dosyayı çalıştırın. Cd ile ilgili problemlerinizi progamer@progamermag.com'a yazın.

World Championship Snooker 2003

Demoda ister Amerikan Bilardosu, ister Snooker dalında dünyanın ünlü bilardocuları adına oynama şansınız var.

Arkout 3D

Küçük bir odada elimizdeki topu fırlatarak karşımızdaki tuğlaları yok etmeye çalışıyoruz. Demoda hem klasik hem modern tarzda ilk 10 level'ı oynama şansınız var.

Space Station Manager

2040'lı yıllarda uzayda geçen ve bir oyun. Amatör ruh denen şeye inanıyorsanız, çok zevk almayacak olsanız bile tek bir kişi tarafından hazırlanan bu oyunu taktir edebilirsiniz.

araç

- ACDSee PowerPack
- Audio Cleaning Lab
- Music Maker
- SpyWare Blaster

ScreenShots

- Fight Night
- Ground Control
- Race Driver
- Sacred
- The Movies
- World Championship Snooker 2003

Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude

Larry'nin aptal maceraları neden hepimizi bu kadar ilgilendiriyor bilemiyoruz ama işte yine bir Larry oyunu geliyor.

Desert Rats vs Africa Korps

Yine mi İkinci Dünya Savaşı? Evet ama içinizin bu konudan iyice bayıldığını bildiğimiz için bu kez konuyu Kuzey Afrika'daki cepheye taşımaya karar verdik (evet, biz yaptık).

video

LOTR: Battle for the Middle Earth

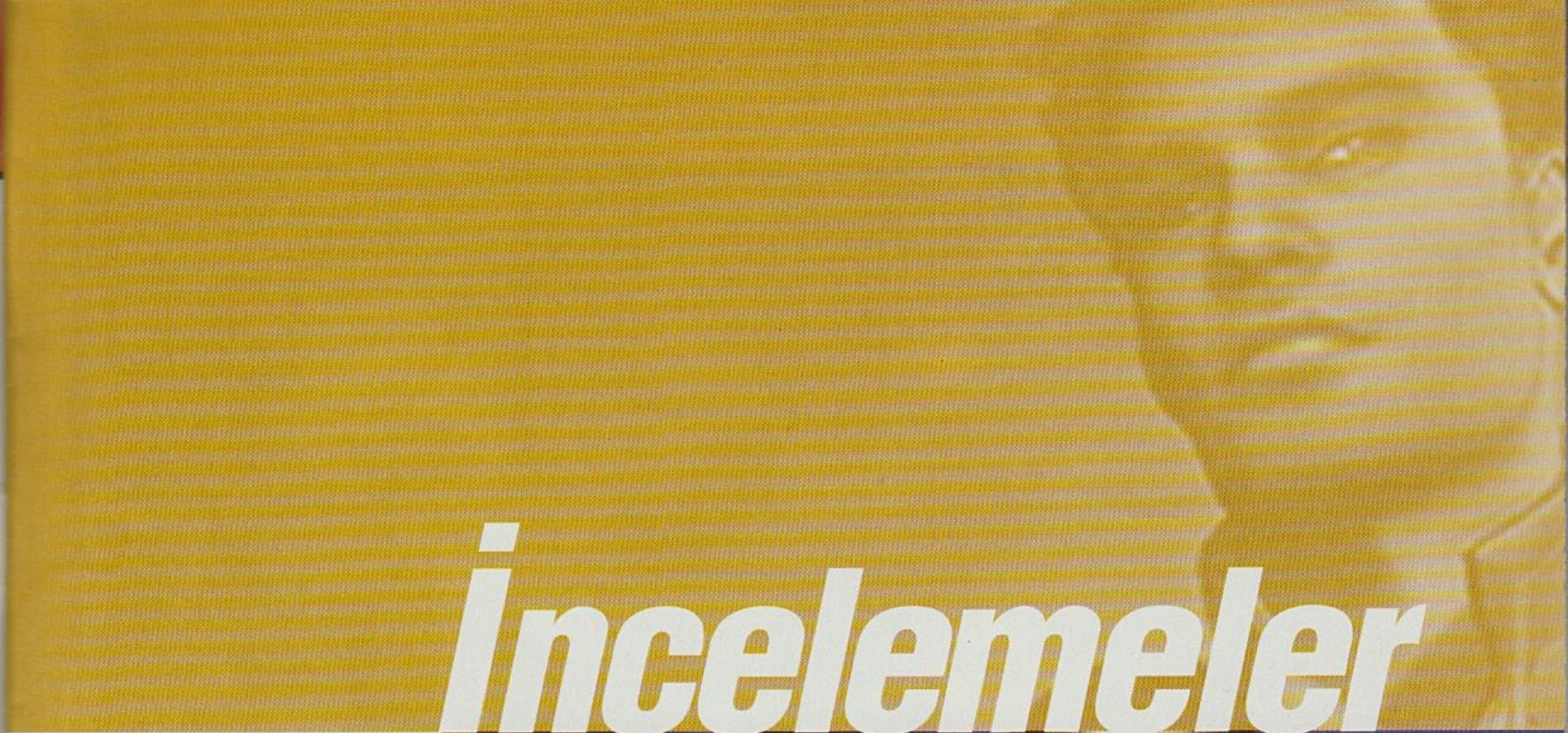
War of the Ring gibi BFTME de bir RTS olacak ama videodan da görebileceğiniz gibi savaşlar çok daha görkemli, grafikler çok daha sinematik bir dille yansıtılmış.

S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost

Daha önce hakkında bol bol konuştuğumuz oyunun bu videosunda çevre grafikleri ve kahramanımızın neye benzeyeceği hakkında fikir sahibi olacaksınız. Son kareye kadar izlemelisiniz.

Star Ancestor

Fransız yapımı Star Ancestor, gelecekte geçen bir aksiyon/macera. Çıktığı zaman da grafikleri videosundaki kaliteyi tutturabilirse birçok aksiyon oyununu ezip geçebileceğini şimdiden söyleyebiliriz.



İncelemeler

RAKAMLARIN DİLİ

100 - 85: Kolay kolay her oyuna kısmet olmayacak bir mertebe. Hele de 90 ve üstü puan almışsa, hiç vakit kaybetmeden edinin.

84 - 70: Tüm oyun dünyası çapında olmasa da kendi türü içinde klasikler arasına girecek kadar iyi.

69 - 50: Belki çok kötü değil, hatta bu türü sevenler gönül rahatlığıyla vaktini ayırabilir. Ama yıllarca unutamayacağınız bir deneyim olmayacak.

49 - 30: Vasatın altında kalan oyunlar. Yapacak hiçbir şeyiniz yoksa başına geçip biraz vakit öldürebilirsiniz. Ama bu sürenin uzunluğu konusunda hiçbir garanti vermiyoruz.

29 - 0: İsmini duyduğumuz anda koşarak uzaklaştığımız oyunlar. Bu sayfalarda incelenmelerinin tek gerekçesi sizi korkunç bir hata yapmaktan korumak olabilir.



Deus Ex: Invisible War S.10

Ve, nihayet!

Geçen hafta bu sayfanın başlığı "Ah, son anda..." idi. Bu hafta nihayet adaklarımız tuttuğu, dualarımız kabul olduğu, yani işte bir Konsol sayfası kotarmayı başarıp yukardaki başlığı da "Ve, nihayet!"e çevirebildiğimiz için gerçekten memnunuz. Meğerse basiretimiz bağlı falan değilmiş, meğerse Mektup sayfalarının sayısını ikiye çıkarabildiğimiz gibi Konsol için de yeni bölüm açabiliyormuşuz.

Peki bundan sonraki adım ne? Aslında yeni yılın bu ilk sayısında sizlere bir jest yapıp poster vermek istiyorduk. Ama günlerdir gelir de yanında sizin posteri de getirir diye ofisten çıkmadan, gece gündüz beklediğimiz Noel Baba beyefendi (sitemliyiz kendisine, o yüzden böyle resmi konuşuyoruz) vaktinde yetişemedi. "Bu defalık kusura bakmayın, haftaya telafi ederiz, ho ho ho" falan deyip ortadan kayboldu. Ama biz ProGamer okuyucusunun ne kadar sabırlı olduğunu, öyle bir iki haftalık gecikmeleri takmayacağını iyi biliyoruz. Gönüller bir olsun ayrıca.

Bir diğer gelişme de web sitemizle ilgili. Artık internette bir nostalji vesikası gibi duran, 21 haftadır değişmeyen ProGamermag sayfası nihayet güvenilir ellere teslim edilmiş durumda arkadaşlar. En kısa zamanda gerçek anlamda kullanılır hale getirmek üzere kolları sıvadığımız web sitemizde neler olacağını şimdiden söylemek istemiyoruz ama yapmayı düşündüğümüz her şeyi orada hayata geçirmeyi başarabilirsek, ister yazar ister okur olarak ProGamer'a bulaşmış olan herkesi gayet eğlenceli günler bekliyor. Bu bekleme süresini en aza indirmek ama bu arada da en güzelini yapmak için uğraşıyor olacağız.



XIII S.14



Silent Storm S.16



Teenage Mutant Ninja Turtles S.18



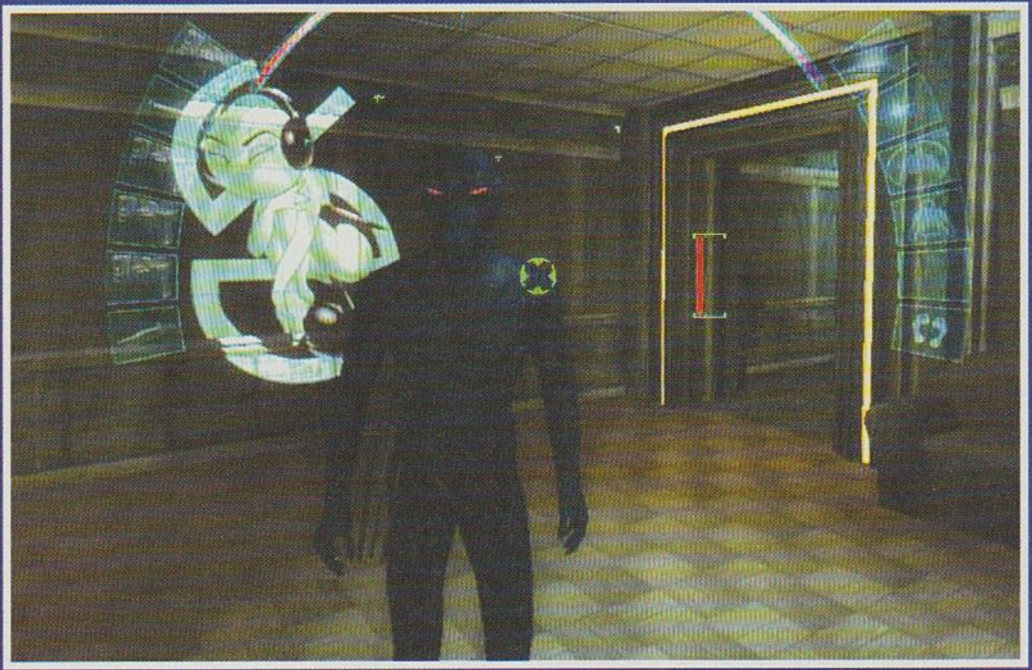
Entete: WWI Battlefields S.19



Deus Ex
INVISIBLE WAR

2000 yılında çıkan Deus-Ex'e, siber-punk kültürüne yabancı olduklarından mıdır nedir, oyuncular pek de ilgi göstermemişti. Yıl 2003, Deus Ex bu kez Invisible War ile tekrar karşımızda. Umarız hak ettiğini bulur bu sefer. Çünkü iyi bir şeyleri hak ediyor

TÜR: Aksiyon/RPG **ÜRETİCİ:** Ion Storm **DAĞITIMCI:** Eidos Interactive www.deusex2.com **SİSTEM GEREKSİNİMLERİ:** 1.5 GHz işlemci, 512 MB RAM, 128MB ekran kartı, 2 GB hard disk alanı



Oyunun iddiasına göre bu arkadaş da insan, yerseniz artık...

Alex D., Tarsus Akademisi'nde (ancak Tarsus'ta değil Chicago'da) bir öğrencidir. Bu, genç yeteneklerin gizli saklı işlerde kullanılmak üzere yetiştirildiği, aynı zamanda biyolojik olarak geliştirildiği bir akademidir. Deus Ex: Invisible War boyunca karşılaşılacağınız birçok kuruluştan biri. Diğerleri gibi neye ve neden hizmet ettiği ise oyunun daha başında olduğunuz için şimdilik bir sır. Invisible War'un açılış videosunda bir terörist saldırısı sonucu tüm Chicago şehrinin yeryüzünden silinişine ve biz dahil birkaç öğrenci ile bilim adamının bu katliamdan kaçışına şahit oluyoruz. Oyun gerçek anlamda Seattle'daki Tarsus binasındaki odamızda uyanmamızla başlıyor. Ama başlamadan önce karakterimizin neye benzeyeceğini seçiyoruz. Karakterimizin kadın ya da erkek olmasının olaylar üstünde pek bir etkisi yok. Ancak seslendirmeler ve geçiş videolarında değişiklikler oluyor. İsminiz inatla Alex D.

Görünmez düşman

Başlarda Chicago'ya neler olduğunu düşünürken, bulunduğunuz binada olan patlamalar, gözünüzün önünde öldürülen güvenlik görevlisi ve bütün olan bitene rağmen her şeyin yolunda olduğunu söylemekte direten insanlar oyun boyunca peşinizi bırakmayacak soru işareti demetlerinden ilkini elinize tutuşturuyor. İlk birkaç saat oldukça yitik geçiyor. Karşınıza çıkan bir dolu insan, bir dolu farklı hikaye anlatıyor ve farklı şeyler istiyorlar. Oyunun daha ilk 15 dakikasında üç ayrı kuruluş çıkacak karşınıza. Farklı amaçları ya da felsefeleri olsa da hepsinin buluştuğu bir nokta var, Alex D. Herkes o ya da bu sebepten Alex'in peşinde. Kimi sizi temizlemek fikrine saplanmış iken, kimi de sahip olduğunuz bio-modlar ve bu teknolojinin peşinde.



Genelde oyun içinde özgür sayılırsınız. Yani bu kuruluşlardan birine ya da diğerine yakın durabilirsiniz. Hatta sürekli çift taraflı oynayıp her olayı kendinize yontmanız da mümkün. Aralarda yan hikayelere dalıp freelance işler de yapabilirsiniz. Ancak hemen her hareketiniz taraflardan birine batacaktır. Düşman edinmekten çekinmenize gerek yok. O veya bu şekilde daima ikinci bir şans tanınıyor Alex'e. Bu oyuncu açısından bazı kolaylıklar getirse de bence atmosferi pek iyi yönde etkilemiyor. Başlarda kim nedir pek anlamak mümkün değil. Oyunda yol aldıkça kimin ne olduğu yavaş yavaş ortaya çıkıyor. İşte tam bu noktada daha keskin kararlar verebilsek ve sürekli belli bir tarafta yer alabilsek çok daha iyi olurdu. Ancak oyuncuyu çok fazla sıkmamak için olsa gerek, oyunun gidişatını ve daha önemlisi sonunu etkileyen keskin virajlar oyunun sonuna yakın. Alternatif sonları görebilmek için tüm oyunu al baştan gitmenize gerek yok anlamına geliyor bu da.

WTO, The Order ve Tarsus farklı hikayeler anlatsa da aslında yeteneklerinizden faydalanma çabasından fazlasını göstermiyorlar. Sizin gibi bio-modlara sahip diğer bir iki öğrenci de para karşılığında yeteneklerini ona buna kullandırıyor. Zaman zaman onlarla da yollarınız kesişiyor. Sadece bunlarla kalsa iyi. Başlarda kader arkadaşınız sandığınız Billie (o kim demeyin ne olur) kendini oyunumuzun ruhsal zengini The Order'a kaptırıveriyor. Kutsal Ana seni korusun cicim muhabbetlerini dinlerken, başından beri sizle ilgilenen doktorunuz ile JC Denton bağlantısı ortaya çıkıyor. Bu da ilk oyuna yapılan ilk gönderme. 3 gruptan aynı anda aldığınız görevler bir noktada kesişiyor ve siz kimi mıhlayacağınızı şaşırıyorsunuz. Hikaye böyle karman çorman ilerlerken bir yandan da hangi bio-modu alsam, silahıma hangi upgrade'i yapsam diye yana yakıla düşünüyorsunuz. IW vs Deus Ex karşılaştırmasında IW ilk eksisini burada alıyor. RPG öğelerinden kısmen

vazgeçildiğini görüyoruz. İlk oyundaki karakter geliştirme sisteminin yerinde yeller esiyor. Karakterimizi sadece bio-modlar ile geliştirebiliyoruz. Bunlar tamamen fiziksel eklentiler olup oyunu oynayan her 10 kişiden 9'u hemen hemen aynı modları eklediğinden (ve ekleyeceğinden, aklın yolu birdir) pek bir anlamı kalmıyor. Bio-modlar kol, bacak, göz, iskelet ve kafatasına takılabiliyor. Her bio-mod bölgesinde 3 farklı özellik bulunuyor. Ancak bunlardan sadece birini geliştirebiliyoruz. Örneğin bacaklarla ilgili olarak, sessiz hareket etmemizi sağlayan özelliği seçersek daha hızlı koşabilmekten vazgeçmeliyiz. Her bio-mod seçeneğinin altında bir de karaborsadan satın alabileceğimiz özellik var. Bunlar illegal oldukları için genelde kuytu köşelere saklanmış Omar amcalardan alınabiliyor. Omar'lar insanlığını çoktan gömmüş, cyborg cyborg takılıyorlar ortamda. Pek de sevildikleri söylenemez. Sizin de pek seveceğinizi sanmıyorum. Çünkü ilk kazığı bir Omar'dan yiyoruz. Bir şahsı temizlememizi istiyorlar. Görevi yerine getirdiğimizde ise karşılık olarak her şeyin fiyatını yarı yarıya düşürüyorlar. Allah razı olsun, iki kurşun da sana sıkayım, daha ne diyeyim diyorsunuz siz de doğal olarak. Pis silah kaçakçısı işte…

Görünmez Dost

Görevler genellikle, git bunu öldür, git bu bilgileri çal, git şu adamın yerini tespit et şeklinde. Yani bol bol aranıyoruz. Önünüze çıkan her NPC ile konuşursanız (ki gerekiyor) hedefinize yönelik alternatif yollar bulmanız kolaylaşıyor. Örneğin belli bir odayı bulup buradan bir dosya çalmanız ya da birini temizlemeniz gerekiyor. Cam çerçeveyi indirip ortama girmeniz mümkün. Oyundaki kapıların neredeyse tamamı belli bir oranda hasar alınca açılıyor. O kadar gürültü kopartmaya gerek yok derseniz her çöp kutusunda ve her karanlık köşede bulabileceğiniz multi tool'u da kullanabilirsiniz. Sadece kapılarda değil taret, kamera, hasar görmüş droidler gibi pek çok alanda iş görüyorlar. Her kilit birbiri ile aynı değil en azından. Sizi ne kadar uğraştıracağını kapının üstünde beliren kilit ikonlarının sayısından anlayabiliyorsunuz. Ya da bunlar ile hiç uğraşmadan kapıları açmak için güvenlik kodlarını NPC'lerden edinebiliyorsunuz. Fakat millet birbirine kazık atmaya çok meraklı. Yani, belki de en iyisi "D hiçbiri" demek. Çünkü "benim kimseye ihtiyacım yok"çular fazladan bir iki dakika harcayıp etrafta dolanırsa mutlaka girmek istedikleri yere giden bir havalandırma deliği bulacaklardır. Alternatif yollar bulunması güzel. Ama bir dünya güvenlik görevlisi, kamera ve taret ile korunan bir yerde, bir insanın rahatlıkla sığabileceği boyutta bir havalandırma tüneli olması çok saçma. Saçmalığı bir yana, atmosferi sıfırlıyor.



Herhangi bir WTO askeri. Oyundaki her şey en az bu kadar detaylı tasarlanmış

Yapımcı ekip oyundan bahsederken tek kurşun atmadan oyunu bitirmenin mümkün olduğundan bahsediyor. Ancak bu hiç de kolay değil. Birincisi bunun bir getirisi yok. Oyun sonunda ne beceriniz puanlanıyor ne de oyunun sonu tarzınıza göre değişiyor. İkinci olarak yapay zekâ sizi duyuyor mu? Görüyor mu? Buna dair tek bir işaret yok. Gölgelere sığınıp tepkilerini ölçmeye çalışırken oyunun süresi beşe katlanıyor. Dediğim gibi bir mükafatı da yok sonunda. Her ortama paldır küldür dalmak da pek iyi sonuç vermiyor. Bu yüzden tatlı sert ilerlemek en mantıklısı ve rahatı. Karakter geliştirme sistemi de pek kalmadığından, karakteriniz çok kısa zamanda gereğinden güçlü bir hale geliyor. Yani Grease Pit'te bahis oynayıp bir ton para kazanır, sonra da Lower Seattle'da takılan Omar'dan alabildiğiniz kadar bio-mod alıp, sessiz koşma, görünmeme ve hacking özelliklerini bio-modlar ile kendinize eklersiniz. Regeneration modunu da aldınız mı sessiz sedasız ve sağlıklı biri haline gelirsiniz. Eh, bir Alex başka da ne ister?

Karakteriniz gibi silahlarınızı da upgrade etmeniz mümkün. Her silahın üstünde belli sayıda slot var ve hepsi ayrı bir özelliği temsil ediyor. Ancak silah çeşitliliği upgrade çeşitliliği ile boy ölçüşemiyor. Tavsiyem sniper rifle bulana kadar


Ünlü seyyah Saadettin Teksoy'un yapamadığını biz yaptık, uzaylıdan röportaj aldık

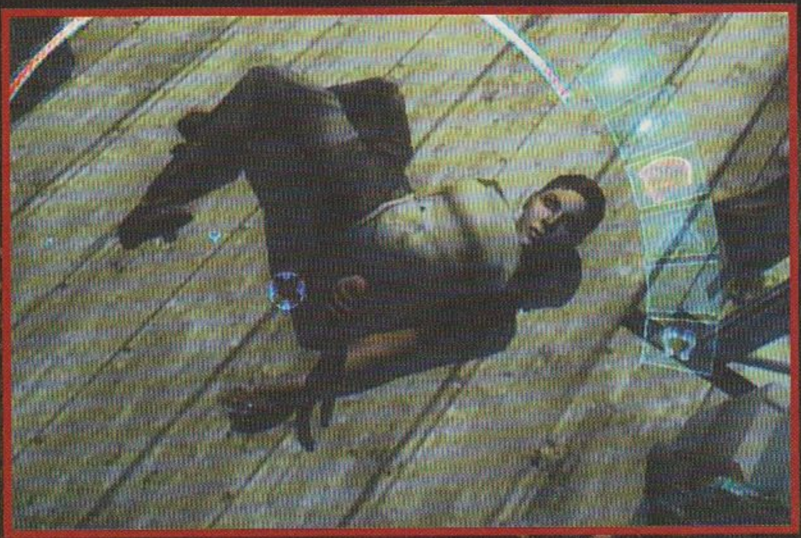

Röportajla yetinmedik bir de ölü taklidi yaptırdık


Maalesef taklit başarılı değildi, ee kaçalım.

upgrade parçalarınızı harcamamanız. Bu tüfeği edinince susturucu ve sessiz cam kırmanızı sağlayan parçaları ekleyin. Ta taaa! Artık sırtınız yere gelmez. Gerçekten de oyunun bu kadar kolaylaşmaması gerekirken, zaten çok parlak olmayan yapay zekâ çarpışmalarda da atmosferi olumsuz etkiliyor. Yakın mesafede karşınızda durup ateş etmek, kurşunu bitince de kaçmaktan başka bir şey yapamayan yapay zekâ, uzak mesafede iyice aptallaşıyor. Birini kuytu bir köşeden vurduğunuzda diğerleri cesedin etrafına toplanıyor. Daha sonra ateş edilen yöne yürümeye başlıyorlar. Kısa bir süre hareket etmeden durursanız, "aaa bir şey yokmuş, kediydi heralde" modunda dağılıyorlar. Kedilere cinayet serbest.

I can see you

Oyunun grafikleri ise oldukça iyi. Hatta fazla iyi. Mekanlarda her ayrıntıya özen gösterilmiş. Ama Invisible War'da asıl uğraşılan gördüğüm kadarı ile ışıklandırma ve gölge efektleri olmuş. Hareketli ışık kaynaklarının olduğu ortamlar özellikle dikkatinizi çekecektir. Ortamda hareketli ışık kaynağı yoksa, duvardan sarkan çıplak ampulün altında zıplayın. Çarptığınızda odadaki gölgelere bakın. Birkaç yıl önceki oyunları düşününce insanın aklı gördüklerini almıyor. Ampule kafa atabildiğimizi de öğrendiğimize göre artık fizik motorundan da bahsedebiliriz. Oyunda bir yere sabitlenmemiş hemen her şey ile etkileşim halindeyiz. Kutuları itekleyebiliyor, şişeleri devirebiliyor, hatta elimize geleni kaldırıp düşmanımızın kafasına fırlatabiliyoruz. Bir kolinin üstünde duran soda kutuları biz koliye çarpınca devriliyor, biraz sert çarparsak düşüp yerde yuvarlanıyor. Buraya kadar fizik motoruna hayran kalıyor insan. Ancak düşmanımızın cesedinin bir kahve fincanı ile aynı ağırlıkta olması ya da taşırken o fincan kadar bile hareketlerimize engel olamaması (kıdemli bir çaycı değilseniz elbette) çok komik. Fizik motorunun başka bir esnekliği de ölen düşmanın girebildiği şekiller ki bunu sormayın gitsin. Kutuları ya da cesetleri kaldırıp atarak gürültü yapabildiğimiz gibi, dikkatsizce ilerlerken çarpıp devireceğimiz bir şişe bizi çarpışmanın ortasında bırakabiliyor. Yapay zekâ sese duyarlı ve hemen her attığını vuruyor. Bu durumun, düşmanları tehlikeli yapması gerekirken, tehlike sadece yapay zekâ ateş etmeyi akıl edebilirse kendini gösteriyor. Rakiplerinizi tek tek yakaladığınız ve robot ve taretlere karşı yanınızda EMP (electro magnetic pulse) el bombaları olduğu sürece çarpışmalar gayet basit ve sorunsuz geçiliyor. Her şeye rağmen bu ve benzeri sorunlar oyunu kolay yapmıyor. Özellikle kurşun azlığı oyuncuyu çok sık zora sokuyor. Sniper ile uzaktan kafaya tek atış düşmanlarınızı öldürebiliyor. Eğer bu şekilde ilerlerseniz az ve öz sayıdaki kurşun gayet de yetiyor.


Bu nasıl bir ölmektir... Lütfen ya...

Oyunun en büyük zorluğu ne bulmacaları, ne yılan hikayesi senaryonun takibi ne de düşmanınızın yapay zekâsı. Oyun boyunca karşılaşılan en büyük zorluk ara yüklemeler. Harita tasarımları genelde çok başarılı ve can sıkmayacak türden olsa da bölgeler arası geçişlerde ara yüklemeler baygınlıklar geçirmenize neden oluyor. Özellikle bir görevi tamamlayıp belli bir noktaya dönmeniz gerektiğinde üç dört kez ara yükleme beklemek zorunda kalıyorsunuz. Bu fena halde insanı oyundan koparan bir şey. Hele ev ahalisinden biri gelip iki çift laf ederse arada bilgisayarın başında oturduğunuzu bile unutmanız mümkün.



You can't see me...

Invisible War'da senaryoyu kavramak biraz zaman alıyor. Özellikle ilk oyunu oynamadıysanız bir yerden sonra oyundan tamamen kopabilirsiniz. Grafikler olabileceğinin en iyisi. Atmosfer, iyi müzikler ve sinema kalitesindeki seslendirmeler ile destekleniyor. Seçebileceğiniz her karakter için her diyalog ayrı ayrı seslendirilmiş. Ayrıca karakterlerin ağız hareketleri konuşmalar ile senkronize. Grafiklerde tek bir sorun var; o da karakterlerin yüz ifadelerindeki donukluk. Onun dışında Deus Ex evreninin soğuk havası ekrana çok güzel yansıtılmış. Bölümler arası geçişlere de birer video koysalarmış keşke demeden geçemeyeceğim. Oyun içi grafiklerle hazırlanmış ara sahneler videoların yerini doldurmaya çalışıyor. Teknolojik olarak dört dörtlük olan bu oyunu en iyi sistemlerde bile çok akıcı oynamak pek mümkün değil. RPG havasından uzaklaşan Deus Ex IW daha çok aksiyon ve adventure karışımı bir deneyim sunuyor bizlere. Bahsettiğimiz pürüzlere rağmen mutlaka yaşanması gereken türden bir deneyim...

aqua dementia

PRO PUAN

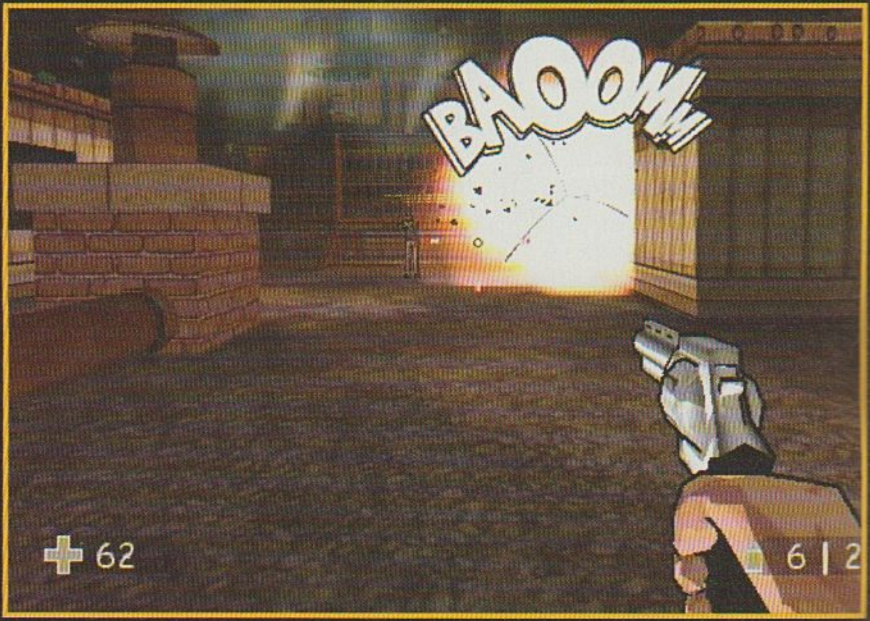
✓ Derin ve dinamik senaryo, muhteşem grafikler, sürükleyici atmosferi

✗ Yapay zekâ çok yapay olabiliyor, sistem gereksinimleri karşılanamıyor

Olumsuz yanları kafaya takılmadan oynanacak ve oynanması gereken bir oyun.

83

XIII



TÜR: Aksiyon **ÜRETİCİ:** UbiSoft **DAĞITIMCI:** Ubi Soft www.xiii-thegame.com **SİSTEM GEREKSİNİMLERİ:** 700 MHz işlemci, 128 MB RAM, 32 MB ekran kartı, 1.2 GB hard disk alanı

Belki hikayenin içinde çek-senet mafyası olsa daha eğlenceli olurdu?

Outlaws'ı bilir misiniz? Bilmeyenler için anlatayım. '97 yılında Lucas Arts tarafından piyasaya sürülen bu FPS'nin en büyük albenisi çizgifilm tarzındaki menüleri, ara demoları ve karakterleriydi (ki oyun gelişmiş bir DOOM motoruyla yapılmıştı ve Lucas Arts motorun oldukça benzerini JK serilerinde de kullandı). XIII ilk duyurulduğundan beri çok heyecanlıydım çünkü oyun yeni nesil Unreal motoru olan Unreal Warfare ile yapılıyordu ve ilk ekran görüntülerinden anladığım kadarıyla tamamen üç boyutlu bir çizgifilm oynayacaktık. Netekim tahmin ettiğim gibi oldu ve zamanında Outlaws'ın becerdiği kadar ses getirecek bir yapımla karşı karşıya kalıverdik sevgili okurlar…



Baila La Rumba Latino

Oyunumuz yukarıda belirttiğim gibi Unreal Warfare motoruyla hazırlanmış fakat cel-shading diye bir teknoloji kullanıyor. O yüzden ekran görüntülerinden de anlayacağınız gibi oyunun tüm büyüsü çizgiroman tarzı grafiklerinde ve anlatımında… (Zaten XIII Fransa'da uzun soluklu bir çizgi roman serisidir, genel kültürüm çok iyidir, tartışmaya girmem) Oyunun başında hafızamızı kaybetmiş bir şekilde kendimizi sahilde buluyor ve bir iki bölüm içinde ülkenin en çok aranan adamı olduğumuzu öğreniyoruz (ee, başkanı öldürürsen aranırsın tabii). XIII oyunun adı olmasının yanında oyun boyunca oynatacağımız karakterin de adı. Tüm oyun boyunca amacımız asıl kimliğimize ve diğer ajanlara ulaşmak, bir de suçsuzluğumuzu kanıtlamak… Peki bunu başarabiliyor muyuz? Onu da kendiniz keşfedin.

XIII klasik bir FPS değil, yani oyun sadece önüne geleni vur mantığıyla ilerlemiyor. Her bölümde önünüze konan görevleri yerine getirmeye çalışıyorsunuz. Fakat bunu yaparken, kimi bölümlerde yan görevlerle uğraşmak zorundasınız. Örneğin; işiniz hastaneden kaçmak fakat bunu yaparken hastanede bulunan hemşire ve doktorları vurmamanız gerekiyor. Oyunda buna benzer birçok alakasız iş mevcut… Fakat şunu belirteyim hikaye oldukça klişe, tabii ki ilerleyen bölümlerde sizi oldukça şaşırtan ve sosyal hayatın en önemli kuralını hatırlatan (kimseye güvenme!) olaylar oluyor ama bu asıl gerçeği değiştirmiyor. Buna rağmen oyun genel itibariyle atmosferini tam anlamıyla size hissettiriyor. Neyse hikaye konusunda pek detaya girmeyeyim, sizin de ağzınızın tadı kaçmasın.

Ah bir grafiker olsam…

Oyunun grafikleri mükemmel, size tam anlamıyla bir çizgiromanda olduğunuzu hissettiriyor. Yazıya Outlaws'la başlamamın nedeni de buydu. Outlaws'taki, histen öte çizgiromanın ta kendisiydi ama XIII'ten alacağınız tat 'neredeyse' bir çizgiromandan alacağınız tat ile aynı (çizgiromanları sevmiyorsanız orası başka). Bir süre sonra yaptığınız headshot'ların ayrı karelerde gözükmesi insanı sıkabiliyor ama yine de bunlar çok tatlı detaylar. Ayrıca cel-shading sistemi Warfare motoruna yaramış çünkü oyun düşük sistemlerde bile hiç kasmadan çalışıyor. Oyunu bir arkadaşım PIII-850,

256 MB RAM ve GeForce 2 MX-440'a sahip sisteminde rahatlıkla oynuyordu en son gördüğümde (bilemiyorum sonra ne oldu tabii). Ayrıca oyun size 4 CD'de gelmesine rağmen sadece 1.4 GB yer kaplıyor. Yani düşük sistemi olanlar tarafından sadece bu yüzden bile alınıp oynanabilecek bir oyun bence XIII.

Oyunun düz FPS'lerden bir farkı da Grappling Hook. Half-Life'da havalandırma borularına girdiğinizde pervaneyi kırıp tepenize iplerle inen komandoları hatırlıyorsunuz değil mi? XIII'te bunu siz rakiplerinize yapabiliyorsunuz. Fakat bunu sadece senaryo dahilinde birkaç yerde yapabiliyor olmak beni üzdü.

Geldik XIII'ün ağlatan yanlarına!!! Oyundak save sistemi bence iğrenç… Sıradan FPS'lerde ne olur? Tabii ki istediğiniz yerlerde save edersiniz. Fakat XIII'ün öyle kıl bir özelliği var ki oyunu sadece [CHECKPOINT REACHED] yazısını gördüğünüz yerlerde save edebiliyorsunuz. Daha sonra save eder ve de ölürseniz oyunu taa o noktadan alıyorsunuz. Hele bir de ara demoların geçilemediği gerçeğini işin içine katarsanız, oyunun ileri seviyelerinde çekeceğiniz acıları düşünmek bile istemezsiniz. 10 dakikalık bir demoyu 3 kere izlemek insanı gerçekten ağlatıyor, hele koskoca boss'u öldürüp dandik bir güvenlik görevlisi tarafından öldürülürseniz (ve de Checkpoint boss'tan önceyse) acınız katlanak büyüyor. İçinizde yer ediyor.

İkinci olarak kimi silahların kontrolü oldukça zor, özellikle Assault Rifle ve Kalashnikov'un mermisinin nasıl bittiğini anlamıyorsunuz. Yani iki sıkımda otuz mermiyi nasıl harcıyoruz, çözmüş değilim. Fakat kimi silahların kullanımı da ölümüne kolay, mesela bir sniper rifle… Zoom'lu silahlarda nefes alıp verirken hedefin oynaması gibi detaylar hoşuma gitti. Fakat şu Assault Rifle olayı acı ama bir o kadar da gerçek bir durum…

Let's do this now!!!

XIII'teki düşmanlarımızda biraz Metal Gear Solid havası sezdim. Çünkü sizi farkettikleri zaman aynı MGS'de olduğu gibi kafalarında ünlemler beliriyor, eğer sıradışı bir şeyler görürlerse kafalarında soru işareti çıkıyor vs. vs. Ama yapay zeka genel itibariyle MGS'nin yanına yaklaşamıyor çünkü oldukça badoz hamlelerde bulunabiliyor. Bir kere bahçesine girilen tasmasız köpekler gibi direk üstünüze "hücuuuum!!!" nidaları ile geliyorlar. Yani bir saklanayım, şu XIII'e bir Ali Cengiz edeyim olayı yok elemanlarda. Bir de dibinizde elinde Assault Rifle bulunan bir asker yere göğe ateş açıp sizi vurmamayı başarabiliyor. Bu durumda siz ne yapıyorsunuz peki? Aptal Checkpoint mantığını geliştiren sevgili programcıları, bu eblek düşmanları geliştirdikleri için alınlarından öpesiniz geliyor (Bu cümlede bi hata var ama ben bulamadım, bulana benden bir çikolatalı gofret). Bu arada oyunda çeşitli objelerle etkileşime giriyorsunuz, misal küllük, sandalye, süpürge vs. vs.. Fakat bunların genel itibariyle düşmana yaptıkları etkiler aynı (tek farklı olan cam kırıkları) Yani bu da gözüme batmadı değil… Çok seçiciyimdir, acımam!

Oyunun sesleri oldukça güzel. Seslendirmelerde X-Files'tan tanıdığımız David Duchovny ve R&B yıldızı olan Eve var. Müzik, aksiyon sahnelerinde devreye giriyor. Tansiyonu yükseltiyor, gaz veriyor ama her gaz ortamda aynı müziğin girmesi 4 CD'lik bir oyuna yakışmamış bence.

Tavla da çok oyunculu bir oyundur!

Oyunu bitirdikten sonra oynamanızı sağlayacak tek olay ise oyunun multiplayer menüsü… Peki neden? Çünkü oyunumuzun multiplayer bölümünde botlarımız var. UT'den alışık olduğumuz multiplayer modlarını oynamamız mümkün. Ama multiplayer haritaların çoğu tek kişilik oyundaki mekanların aynısı. Dolayısıyla pek ilgi çekici değil! Tamam bir Unreal Tournament'taki gibi bir Morpheus beklemiyorum ama düşününce daha ilginç şeyler yapılabilirdi diyorum. Fakat multiplayer modu yine de eğlenceli.



XIII'ün yanı asıl adamımız olan XIII'ün tavırları, yapaylık dalında başlı başına bir inceleme konusu. Tamam David Duchovny'ye X-Files'tan dolayı saygımız büyük ama bizim elemanı tam bir kereste gibi seslendirmiş. Örnek veriyorum:

General Hırt (ismini hatırlayamadım): - Bak XIII'cüğüm sen Amerikan başkanını vurdun ama hafızanı kaybettin, aslında tek gerçek senin içinde. Yani aslında sen yapmadın.

XIII: - Eee n'olmuş yani? Sadede gel sadede.

Siz anlayın sevgili okuyucular olayın vahamiyetini…



Sadede Gel Sadede

XIII yukarıda kendisine saydıklarıma rağmen alınıp oynanası bir oyun! Kesinlikle hiçbir FPS'den almadığınız bir tat veriyor ve eğlence unsurunu sonuna kadar kullanıyor. Şu yukarıda saydığım hataların yarısı olmasaydı bu oyun kesinlikle bir klasik olurdu. Ama oyun bu durumda sıradan bir FPS'den az biraz öteden ileriye gidemiyor. Fakat PC'de Cel-Shading sistemini kullanan tek oyun olması bile almak için yeterli bir sebep.

Aniki Darkevil

PRO PUAN

✓ Grafikler, eğlence unsuru, şaşırtabilen hikaye

✗ Yapay zekâ, David Duchovny, lüzumsuz save sistemi

Hatalarına rağmen kesinlikle alınmalı, oynanmalı. Arşivlik bir oyun.

79

Silent Storm

TÜR: Uçuş Simulasyonu **ÜRETİCİ:** Totally Games **DAĞITIMCI:** Activision www.lucasarts.com/products/normandy **SİSTEM GEREKSİNİMLERİ:** 850 MHz işlemci, 256 MB RAM, 32 MB ekran kartı

Ayşeciğin taktik ve stratejiye doyduğu an...



Silent Storm, etkileyici bir filmden alınmışa benzeyen ve aynı anda hem doğanın hem de insanların acımazlığını anlatabilen grafikere sahip.

UFO ve X-Com serileri dışında iyi sayılabilecek sıra tabanlı taktik strateji oyunu olmadığı için bu türün meraklıları söz konusu iki seriye bir şekilde mahkumdur ve sürekli bu oyunların yenisini beklemek durumundadır. Bu tür oyunların eksikliği ciddi bir şekilde hissediliyorken Nival Interactive oyuncuların imdadına yetişti ve Silent Storm'u yarattı.

Sözü hiç uzatmadan hemen oyunu açıyoruz. Karşımıza çıkan ilk şey kısa bir demo. İzliyoruz. Bunun ardından oyuna başlamamız mümkün ancak öncelikle son derece başarılı hazırlanmış tutorial bölümünü oynamanız son derece yararlı olacaktır. Tutorial bölümünde karakterimizin hareketleri, silahların kullanımı ve çatışmalar hakkında detaylı bir şekilde bilgilendiriliyoruz. Tüm tutorial'ı bitirdikten sonra oyunu oynamak için yeterli bilgiyi de almış oluyoruz.

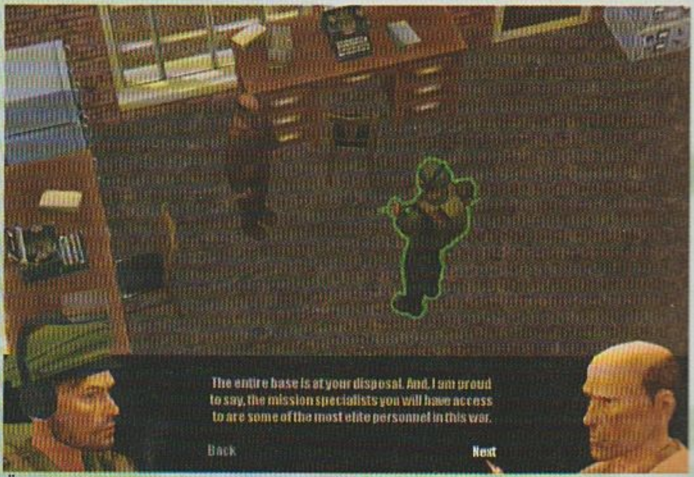
En büyük asker benim asker!

Silent Storm'da, İkinci Dünya Savaşı sırasında gizli operasyonlar yürüten bir ekibi yönetiyoruz. İlk olarak birbirinden tamamen bağımsız olan Axis ya da Allies taraflarından birini seçtikten sonra karakterimizi yaratabiliyoruz. Normal olarak karşımıza çıkan altı tane hazır karakterin dışında, istediğimiz gibi kendi karakterimizi yaratmamız da mümkün. Hatta karakterimizin yüzünü bile kendi zevkimize göre tasarlayabiliyoruz. Oyun güçlü RPG öğeleri içerdiği için karakter tasarlama aşaması önemli yer tutuyor. Kendimize göre en uygun karakteri yarattıktan sonra oyundaki görevimiz başlıyor.

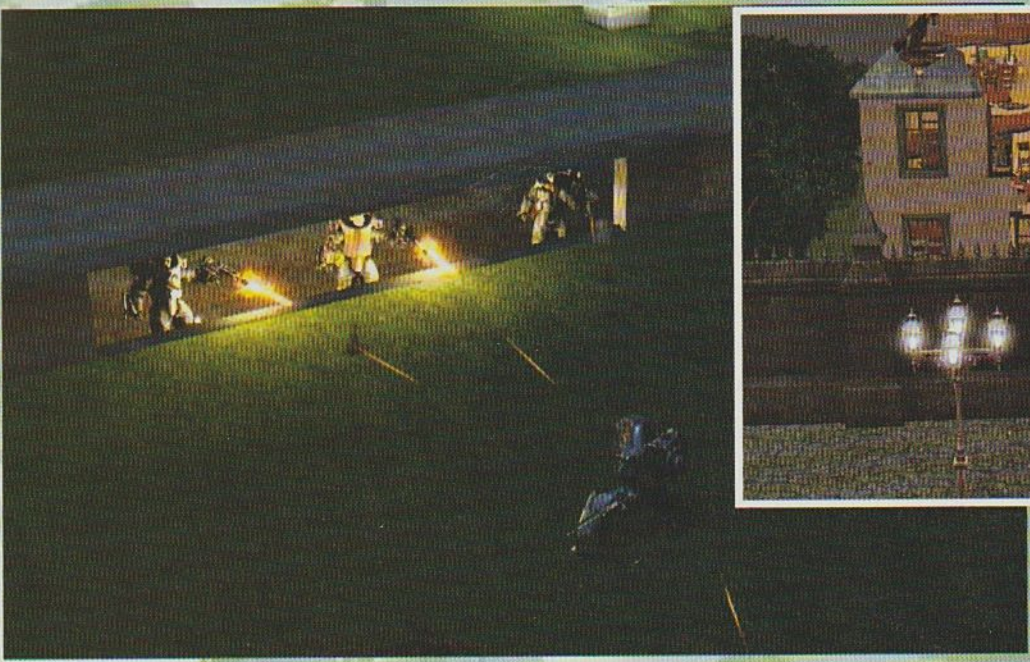
Hem Axis hem de Allies taraflarında ilk olarak bir hazırlık görevi ile oyuna başlıyoruz. Son derece kolay olan bu bölümleri atlattıktan sonra asıl görevlerimize başlayabiliyoruz. Başka oyunlardan aşina olduğumuz tarzın dışında, çizgisel bir yol izlemeyen görevleri dilediğimiz sırayla oynamamız mümkün. Ancak bu, oyuna o kadar güzel entegre edilmiş ki hikayede herhangi bir kopukluk olmadan yolunuza devam edebiliyorsunuz. Oyuna ilk olarak bulunduğumuz şehirdeki komuta merkezinde başlıyoruz. Komuta merkezi Silent Storm'da son derece önemli bir yer tutuyor. Burada sağlık yardımı almaktan, kendi takımımızı oluşturmaya kadar birçok savaş hazırlığını yapabiliyoruz. Buradaki işlemlerimizi tamamladıktan sonra takımımız ile birlikte maceraya atılıyoruz.

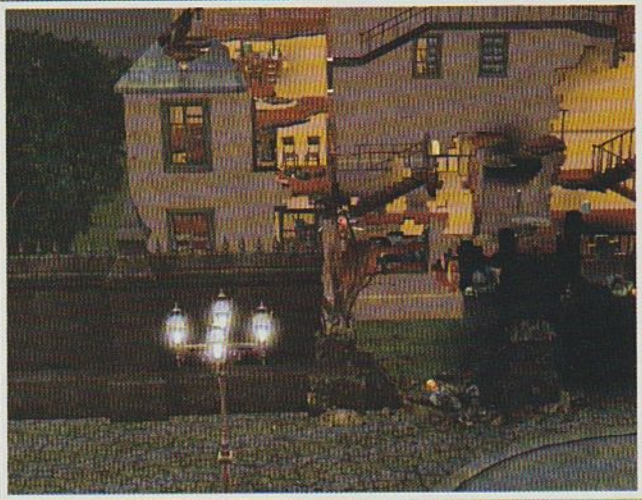
Bulunduğunuz şehrin haritasındaki görev noktasına gidip görevi tamamlayabiliyor ya da zaman zaman rasgele karşımıza çıkan düşman birlikleriyle çatışabiliyoruz. Her bitirdiğimiz görevde elde ettiğimiz yeni bilgilerle yeni görev alanları açılıyor. Bizler de bunlar arasından istediğimizi seçerek o görevi tamamlayabiliyoruz.

Hikayenin nasıl ilerlediğinin detaylarını aktardıktan sonra artık oyun nasıl oynanıyor sorusunun yanıtını da vermek gerekiyor. Silent Storm'un grafikleri bir Commandos gibi detaylı ve iyi olmasa da oldukça başarılı. Karakterlerin animasyonları ve çevre son derece iyi görünüyor.



Üslerinizle konuşurken sakın gülme krizine falan girmeyin, oyunda öyle bir opsiyon olmasa da...





Oyun normal halinde real-time olarak devam ederken herhangi bir düşman ile karşılaşıldığında otomatik olarak turn-based hale geçiyor. Bu noktadan sonra hareketlerimiz AP (Action Points) adı verilen bir sayı ile değerlendiriliyor. Her turn aksiyon puanımız kadar çeşitli hareketler yapmamız mümkün. Böylece bir turn boyunca yapabileceğimiz hareketler yaptığımız hareketlerin çeşidine göre sınırlandırılmış oluyor. Mesela dikkatlice nişan alıp tek bir atış yapabilirken, daha rahat isabet yüzdesi düşük iki atış yapabiliyoruz.

Gerçeğin acıtan yüzü

Silent Storm'un en dikkat çekici yanlarından biri ise oynadığımız ortamdaki her şeyin tamamen yok edilebiliyor olması. Oyunun fizik motoru gerçekten son derece iyi tasarlanmış. Vurulduktan sonra geriye uçan askerler, metal yüzeylerden seken kurşunlar, yıkılan duvarlar her şey gerçeğine oldukça yakın tasarlanmış. Örneğin bir bölümde üst kata kaçan bir adamı, olduğu yeri tahmin ederek alt kattan vurabilmiştim (tamam, sadece şanstı). Bu tür detaylar oyunda turn based olmasından kaynaklanabilecek olan monotonluğu tamamen engelliyor. Üstelik bu detaylar taktik açıdan yapabileceklerimizi de oldukça çeşitlendirebiliyor. Bir arabayı siper olarak kullanan dört beş adamı arabanın motoruna atacağımız tek kurşun ile öldürebiliyoruz.

Bunun dışında oyundaki RPG öğeleri ise oynanışı oldukça etkileyebiliyor. Zamanla kazandığımız tecrübe ile seviye atlayabiliyoruz. Diablo'daki gibi bir yetenek ağacından seçtiğimiz yeni özellikler ile taktik ve stratejinin sınırlarını zorlayabiliyoruz. Oyunda ise birçok durum sizin karakterinizin özelliklerine ve çevre koşullarına göre hesaplanıyor. Örneğin yapacağınız bir atışın vuruş yüzdesi o silahı ne kadar çok kullandığınıza, hedef alma yeteneklerinize, nişan alma şeklinize ve mesafeye göre değişebiliyor.

Silent Storm'da seçebileceğiniz altı adet karakter sınıfı bulunuyor. Her biri kendi alanında uzman olan bu sınıfların yetenek ağaçları da birbirlerine göre farklılık gösteriyor. Örneğin soldier karakterleri silahlar konusunda uzman iken medic'ler tüm takımın sağlık ihtiyaçları ile ilgili yeteneklerini kullanıyor. Bu nedenle takım oluştururken bu karakter sınıflarını kullanacağımız taktiğe göre çok iyi seçmek gerekiyor. Örneğin gizli harekatları taktik olarak benimsediyseniz scout ve sniper'lar oldukça işinize yarayacaktır. Ama ben aksiyon adamıyım kapıya tekmeyi vurup her şeyi yakar yıkarım diyorsanız soldier, grenadier, engineer gibi karakterler takımınız için daha uygun bir seçim olacaktır.

En güçlü silah, aklınız

Oyun boyunca kullanacağımız 75 adet silah ve çok çeşitli alet edevatın yardımı ile düşmanlarımızın hakkından gelmeye çalışacağız. Ancak oyunun yapay zekası oldukça iyi olduğundan, kullandığımız silah ve aletlerden çok taktilerimiz daha bir ön plana çıkıyor. Düşmanlar genellikle gruplar halinde saldırdığı için onlarla direkt olarak çatışmaya girmek yerine değişik taktikler uygulayarak birer birer eksiltmek genel olarak daha iyi bir çözüm oluyor (tabii ben el bombası kullanırım diyorsanız ayrı).

Silent Storm'un müzik ve sesleri ise bu güzel oyunun yanında biraz sönük kalmış gibi görünüyor. Müzik genel olarak çatışma zamanlarında iyi gelse de bir süre sonra çok da heyecan verici etkisinin kalmadığı açıkça gözleniyor. Oyundaki efektler son derece iyi ancak seslendirmelere gelince şu anda oynadığımız birçok oyuna göre geride kalıyor. Öyle ki oyundaki bazı replikler komik olarak bile değerlendirilebilecek kadar kötü hazırlanmış. Bu kadar iyi bir oyun yapabilen insanlar bu ayrıntılar üzerinde biraz daha çalışsalar çok daha iyi sonuçlar ortaya çıkabilirdi.

Eğer sıra tabanlı oyunlara karşı özel bir antipatiniz yoksa Silent Storm'u kesinlikle oynamanız gerekiyor. Uzun uzun düşünüp plan yaparak kendi taktiklerinizi uygulayabileceğiniz ender oyunlardan birisi var karşınızda. Bu tür oyunları oldukça az gördüğümüz şu sıralarda böyle kaliteli bir yapıma imza attıkları için Nival Interactive'e teşekkür ediyoruz.

Özberl Ölçer

PRO PUAN

✓ Tamamen yok edilebilir ortam, derin hikaye

✗ Seslendirmeler, düşmanların oynamasını beklemek uzun sürebiliyor

Taktik strateji oyun meraklılarının kaçırmaması gereken bir oyun.

79

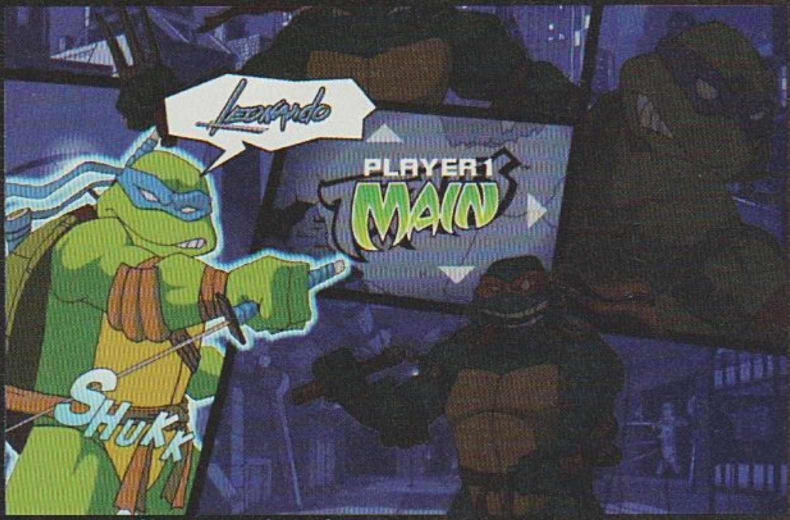
Teenage Mutant Ninja Turtles

TÜR: Aksiyon **ÜRETİCİ:** Konami **DAĞITIMCI:** Konami www.konami.com/tmnt **SİSTEM GEREKSİNİMLERİ:** 800 MHz işlemci, 128MB RAM, 32 MB ekran kartı, 1.65 GB hard disk alanı

Becerikli yeşil kaplumbağalara olan sevgimiz bu kadar da sömürülmez ki…

Biz küçükken böyle çizgi film kanalları yoktu, varsa da buralara ulaşmıyordu. Bulduğumuza sarılıyorduk. Üstelik TMNT da kimsenin kayıtsız kalamayacağı türden bir seriydi. Kahramanlarımız Leonardo, Michelangelo, Donatello ve Raphael, estetik harikası isimlerini kıvrak dövüş teknikleriyle birleştiriyor, üstelik de bunu iyilik adına yapıyordu (malum, ustaları Splinter, Shredder'in uzaktan düşmanıydı). Hem de hayattan gayet zevk almasını bilen kahramanlardı bunlar, tabii ki pizzaya olan düşkünlüklerinden bahsediyorum. Bir nevi doğu-batı sentezinin çizgifilmiydi kısaca, hâlâ severiz.

Ama oyuna gelince iş değişiyor. Çünkü bu macera zengini seriden çıkmış, iyi grafikli ama oynanışı kötü bir aksiyon olmuş TMNT. Tek yaptığınız iki üç tuşa basmak (tatta oyun boyu tek tuşla bile yetinmek gayet mümkün). Oyunun senaryolu ve serbest macera olmak üzere iki modu var. Senaryolu bölüm bir takım görevlerden, bu görevler de alt görevlerden oluşuyor. Tabii ki Splinter'ın verdiği bu görevlerde yapmanız gereken A noktasından yola çıkıp B noktasına ulaşmak. Yolda da karşınıza çıkan düşman insan ve robotları kılıştan/sopadan geçirmeniz gerekiyor, yoksa devam edemiyorsunuz. Bir de üzeri işaretli kutuları parçalamanız lazım. Neyse ki arada içlerinden korunma, iyileşme gibi özellikler çıkıveriyor bazen.



Hain, şirin ve yeşil bir sırıtış. Nerede görsek tanırız.

Hani benim şarkım neredeeee?

Oynanışın kötü olmasının nedeni, bahsettiğim birkaç tuşla yapılabilen birkaç hareket olması ve kamera açılarının ayarlanamaması. Yani dandik oyunlarda karşımıza çıkan görmeden dövüşme özelliği TMNT'da da mevcut. Hevesle beklediğim yıldız fırlatma özelliği de çok sınırlı, çünkü yıldızlar üç beş atışta bitiyor ve yolda denk gelirse edinebiliyorsunuz.



Müzikleri ise pek canlı, ama ünlü TMNT şarkısı olmadığı için benden tek puan bile alamazlar. O müzik kullanılmayacaksa bu oyunun anlamı nedir? Ayrıca dövüşürken sürekli aynı şeyleri söylemelerini bir derece anlayabilirim ama bu sıklığın "tuşlara her basışımız" şeklinde ayarlanması da hayli sinir bozucu.

Grafikleri ise tam tersi, yani neredeyse kötü bir oyunu oynanabilir kılacak cinsten. Ninja kaplumbağalarımıza yeniden hayat verilirken gayet canlı ve keskin çizgiler kullanılmış. Böylece çizgifilmdeki duyguyu çok iyi verilmiş ve her bir karakter de gayet başarılı, Casey Jones gibi yan karakterler bile. Çizgifilm tadını veren bir diğer efekt de kahramanlarımız birilerini döverken ekranda çıkan "Bash!", "Thok!" gibi yazılar. Evet bu çok klasik bir çizgifilm efekti ama TMNT'ı öncelikle çizgifilme olan sevgimizden dolayı aldığımız/alacağımız için izninizle "iyi olmuş" diyorum. Ayrıca Options menüsünde bu efekti devreden çıkarma şansına da sahipsiniz. Ancak grafikleri övdüğüm için oyundaki haritalardan fazla bir şey beklemeyin. Nihayetinde A'dan B'ye gidiyorsak çatı/baca/kanalizasyon borusu gibi güzergahların çok da ayrıntılı ve iddialı tasarlanmaları pek gerekmiyor kanımca.

Daha önce birçok platformda ve türde oyunu yapılan ve beklentileri veremeyen Teenage Mutant Ninja Turtles'dan bu sefer umutluyduk. Ama nafile…

Esra Akın

PRO PUAN

✓ Grafikleri, şirinlikleri ve anılarımız (bir de pizza)

✗ Kısır oynanış, kötü sesler. Bu çalan müzik de nesi?

Ninja Turtles'ın bütün serilerini izleyenler, bütün oyuncaklarını biriktirenler alsın.

57

Entente: WWI Battlefields

TÜR: RTS **ÜRETİCİ:** Encore Software **DAĞITIMCI:** Buka Entertainment Company www.theentente-game.com **SİSTEM GEREKSİNİMLERİ:** 266 MHz işlemci, 128 MB RAM, 4 MB ekran kartı

Savaş karşıtı olmak için çok geçerli bir sebep daha

Yıl 1914, dünya gerilmiş bir şekilde savaşa hazırlanıyordu. Ülkeler yanlarına diğerlerini de alarak gücünü artırmaya çalışıyor, planlar ve stratejiler belirleyip dünya topraklarını paylaşma arzusuyla yanıp tutuşuyorlardı. Bu savaşın galipleri, jeopolitik önemin yüksek olduğu toprakları ele geçirecekti.

İşte bu kanlı savaşın kapsadığı olayları ilk defa konu alan bir oyun var elimizde. Entente, seçtiğiniz ülkeyi Birinci Dünya Savaşı'na soktuğunuz bir real-time strateji. Kendi kendime düşünüp dururdum, neden kimse Birinci Dünya Savaşı'nı oyun konusu olarak bellemiyor diye... Belki de sonucun bu olmasından korktukları içindir.

Kurtuluş Savaşımız?

Oyunda ülkemize haksızlık yapılmış olduğuna kanaat getirdim. Niye diyeceksiniz, seçebildiğimiz beş ülke var ve içlerinde Türkiye yok. Akla "Türkiye'siz nasıl Birinci Dünya Savaşı olur?" sorusu geliyor, o kadar insanımızı kaybettikten sonra.

Seçebildiğimiz ülkeler tahmin edebileceğiniz gibi İngiltere, Rusya, Avusturya, Fransa ve Almanya'dan oluşuyor. Ama oyunda takımlar oluşturup (itilaf ve ittifak) karşı karşıya gelebiliyorsunuz. Çoğu oyunda da olduğu gibi her ülkenin bina ve silah avantajları farklı, tabii konuştukları diller de.



Kurduğunuz şehirler pek güzel görünmediğinden bombalandıklarında da o kadar üzülmüyorsunuz.

Oyuna bir ülkeyi ya da ülkeleri (takım oluşturarak) seçerek ve şehir merkezini zavallı işçilere inşa ettirerek başlıyoruz. Başarı, kurduğumuz ordunun büyüklüğüne ve o yıllardaki teknolojik silahlanmaya uyum göstermemize bağlı. Silahlanma için de demir ve altın madenleriyle petrol rafinerileri büyük önem taşıyor. Bu madenleri bulmak biraz zor, çevrenizi dikkatli bir şekilde incelemeniz gerekiyor ve kafanıza göre binaları inşa edemiyorsunuz, çünkü hepsinin inşaat alanı belirlenmiş yerlerde. İşçilerinizin birkaç tahtası eksik, bazen kafalarına göre hareket edip çalışmıyorlar ama yılmamalısınız. Velhasıl kaynaklarınızı devamlı artırarak ordunuzu olabildiğince genişletip karşı konulamayacak bir silahlanma ile düşmanlarınızı haritadan silmeyi amaç ediniyorsunuz.

Grafikler de, oyunun ruhuna uygun olarak, hiç tatminkar değil. Askerlerin ateş açmaları ya da tayyarelerle binaları bombardımana tutmanız ortaya çok çirkin bir görüntü çıkarıyor. Seslendirmeler idare eder fakat müzik, oyunun temasının yanından geçmiyor, aynı zamanda kulağa da pek hoş geldiği söylenemez. Menüler ise sade ve anlaşılır. Menüde bulunan müze bölümünde her ülkenin bina yapılarını önceden görmek mümkün. Çok lazımsa, internet üzerinden 8 kişi de oynanabilir.

Sonuçta, üretici Encore, sağlam bir temayı ele almış olsa da yaptığı oyun bu temaya yakışmamış. Oyunda ülke azlığı başta olmak üzere birçok eksik var. Eğer Birinci Dünya Savaşı'na ilgi duyan bir insansanız oynayabilirsiniz, fakat RTS türünde çok daha üstün oyunlar piyasada gezerken ne kadar ilginizi çeker bilememekteyim.

Volkan Akaalp

Samimi Anlaşma!

Şaka yapmıyorum, oyunumuza adını veren ve dünya tarihine Entente Cordiale diye geçen anlaşma, Türkçe'mize bu şekilde kazandırılmış. Dengeler aleyhine dönünce panikleyen Fransa'nın İngiltere'yle 1904'te imzaladığı anlaşmaydı Entente ve özetle her iki ülkenin kendi sömürgelerini ne ölçüde sömürebileceğini belirliyordu. Entente'yle birlikte Birinci Dünya Savaşı'ndaki Üçlü İtilafın ikinci kanadı da ortaya çıkmıştı.

PRO PUAN

✓ Bir oyunda ilk kez Birinci Dünya Savaşı'nın ele alınması, binaların ve silahların ülkelere göre değişkenlik göstermesi

✗ Grafikleri, karakterleri, eksik ülkeler ve az sayıdaki harita seçenekleri

Fazlasıyla genişleme paketine muhtaç, fakat konusu itibariyle ilginizi çekmeye müsait bir oyun

45

"Konsolum ve Ben"

İşte biz adamı böyle utandırırız. Hani içinizde "Yok artık olmayacak galiba konsol sayfası" diyenler? Evet? Göremiyorum onları. Utandılar da masaların altında gizlice dergimizin şu güzide sayfasını okuyorlar değil mi? Okuyun, okuyun. Biz buraları sizler için hazırladık. Okuyalım, paylaşalım

Arkadaşlar, eminiz ki siz de eğlenceyi sadece masa üstü bilgisayar olarak tanımlamıyorsunuz. Hayatta, eğlenmenin



birçok yöntemi vardır ve bilgisayar oyunları bunlardan sadece biri. Dergimizde de sizinle ara sıra bilgisayara alternatif olabilecek hobileri paylaşıyorduk. Ancak fark ettik ki artık devamlı bir köşe yapmak şart olmuş ve bu köşeyi sizlerden gelen istekler üzerine konsola ayırmaya karar verdik. Aslında bu kararı uzun zamandan beri vermiştik. Ancak bir türlü istediğimiz anlaşmaları yapamadık. Biz de sinirlendik ve aldık amatör ruhu koltuğumuzun altına, başladık işe.

Şimdi, bu köşede hangi konsollar yer alacak sorusunun yanıtına gelelim. Piyasada şu an en fazla bulunan konsol PS2 olduğu için ağırlıklı olarak bu ortamdaki oyunları tanıtacağız. Ancak hepsi bu değil. Yeri geldikçe diğer konsollar hakkında da son haberleri verecek, Xbox, GameCube gibi ortamları da sizlere tanıtmaya çalışacağız. Ayrıca nicedir yer açmaya çalıştığımız N-Gage oyunları için de bu sayfaları kullanacağız.

Bunun yanında haberler köşemiz de her hafta burada olacak ve sıcağı sıcağına



son haberleri yayınlayacağız. Ancak her şeyi bizden beklemeyin. Sizin de oyunlar hakkında söylemek istedikleriniz varsa bizimle paylaşabilirsiniz. Emin olun yazdığınız her satırı değerlendiriyoruz. Son olarak oyun piyasasını yakından takip etmek için yurt dışında ve bizim ofisimizde en çok popüler olan oyunların kısa bir listesini yayınlayacağız. Ancak yeni yıla denk gelen bu ilk sayımızda söz konusu listeyi çeşitli dallarda 2003'ün en iyi konsol oyunlarına ayırmaya karar verdik. Böylece daha işin başında aynı dili konuştuğumuza emin olalım, hep birlikte oy vererek geride kalan senenin iyilerine topluca karar verelim istedik. 2004'ün oyunlarına daha sonra bakarız, nasılsa çok vaktimiz olacak. İlerleyen haftalarda bu sayfaların daha da olgunlaşacağı, yeni fikirlerle renklenip güzelleşeceği düşüncesi bizim gibi sizi de heyecanlandırıyorsa hiç durmayın, görüşlerinizi bize yazın. Konsol oyuncularının da sesini duyalım.

GT4'TEN YENİ BOMBALAR

Bazılarımız sadece Grand Tourismo oynamak için PS2 satın aldı. Eskisinin üzerinden 2 sene geçti ve bakın karşımızda kim var? Grand Tourismo 4. Ve gözlerine inanamayanlar için geçtiğimiz hafta oyunda yer alacak olan arabalardan 22'si açıklandı. Oyunun çıkmasına daha var. Ama biz umudumuzu kesmiyor, arabaların resimlerine bakıyoruz. Arabalardan bazıları: Nissan Skyline Coupe 350 GT (2003 model), Subaru İmpreza, Mitsubishi Lancer Evolution VIII ve Honda Fit W.



İKİ MİLYON GÖZ OLDU

İnsanlar kendilerini televizyonda görmekten bıkmıyor ve hatta bundan çok hoşlanıyor olacaklar ki PS2 için yapılmış bir nevi web-cam olan Eye Toy Avrupa'da tam 2 milyon adet satılmış. Bu satış sizler için çok fazla şey ifade etmiyor olabilir. Size şöyle anlatalım, tüm büyük market zincirleri ellerindeki stok bitince aynı anda yeni siparişlerini vermişler. Şimdi bu oyuncağı yapan firma kabul ettikleri siparişleri nasıl yetiştireceğini kara kara düşünüyormuş. Onların da işi zor tabii...

True Crime: Streets of L.A.

TÜR: Aksiyon **ÜRETİCİ:** Luxoflux **DAĞITIMCI:** Activision www.truecrimela.com **PLATFORM:** PS2



Hong Kong filmlerini sever misiniz bilemem ancak bu oyun sanki bunlardan bir tanesini seyrediyormuşsunuz havasında. Araba kovalamacaları, tabancalarla yapılan ağır çekim çatışmalar, dayak sahneleri, güzel kadınlar, "Ben yalnız çalışırım" diyen polisler...

Oyun genel olarak bakıldığında çok güzel. Biz tahmin edebileceğiniz gibi acar polis Nick Kang rolünü üstleniyoruz. Babamız çete savaşlarında ölmüş. O da bir polismiş, biz de onun izinden gidiyoruz. Yerimiz dar olduğu için sizlere bir benzetmeyle senaryoyu anlatmak istiyorum. Hala ara ara televizyonlarda gösterilen "Küçük Çin'de Büyük Bela" adında bir film vardır. İşte True Crime'ın senaryosu tam da buna benziyor. Konu ilerledikçe ve siz de olanları yavaş yavaş çözdükçe bana hak vereceksiniz. Hatta oyun kendini o kadar kaptırmış ki belli yerlerde hikaye ikiye ayrılıyor. Yapacağınız işlere göre farklı sonlar elde edebiliyorsunuz. Söylenilenlere göre (uzuncana bir oyun ben henüz bitiremedim) oyunun toplam altı adet sonu varmış.

Oyunun grafikleri baktığınızda etkilenip elinizi ağzınıza sokmanıza yetecek kadar güzel değil. Hatta ben True Crime'ı oynarken kendimi GTA serisinden bir bölümü oynuyorum gibi hissettim. Zira oyunun havası da tam olarak böyle. Los Angeles'ın sokaklarında iki görev arasındayken polis radyosundan gelen haberleri değerlendirip duyurulan suçları açıklığa kavuşturabiliyorsunuz. Ancak dikkat etmeniz gereken bazı noktalar var. Örneğin bana olan bir olaydan bahsedeceğim:

Göreve giderken haber geldi ki yolumun üzerinde olan bir caddede iki adet kadın birbirlerine girmişler. Hemen olay yerine intikal ettim. Polis sirenimi açtım. Arabadan inip rozetimi gösterdim ve durmalarını söyledim. İki kadın kısa bir durakalama süresinden sonra niyeyse birbirlerini bırakıp bana saldırdılar. Silahımı çıkarıp havaya ateş ettim. Ancak bu sefer de kadınlar ceplerindeki uzileri çıkartarak beni taradılar.

Özetle yukarıdaki örnekte anlatılmak istenen oyun o kadar güzel ki bir yerden sonra oynamayı bir kenara bırakıp, kendinizi şehrin içinde suçluların peşinden giderken bulabilirsiniz. Bence kaçırılmaması gereken bir oyun. Başında uzun zamanlar geçirebilirsiniz.

%77

Serkan Ayan

2003'ün en iyileri

Arkadaşlar, yılın bittiği bugünlerde sizlerle beraber bir ilke daha imza atmak istiyoruz. Hadi bu sene çıkmış en iyi PS2 oyunlarını bulalım. Belirlediğimiz kategorilerde bu sene içinde oynadığınız oyunların arasında favorilerinizi bize mail yoluyla bildirebilirsiniz. Yapmanız gereken mektup@progamermag.com adresine "Yılın Oyunu" subject'i ile favorilerinizi göndermek. Ayrıca bu köşe artık sizin olsun. Oynadığınız bir konsol oyununu kısaca beğenip beğenmediğinizi ya da hangi kısımlarını beğendiğinizi bize yollarsanız burada yayınlanma şansı olur. Bu sayfalar kapsamlı bir konsol dergisinin küçültülmüş bir versiyonu ise burası da mektup köşemize benzeyebilir pekala. Kategorilerimiz şunlar:

Aksiyon
Prince of Persia: Sands of Time
Splinter Cell
True Crime: Streets of LA

Adventure
Beyond Good and Evil
Silent Hill 3
Clock Tower 3

RPG
Disgaea: Hour of Darkness
Final Fantasy X-2
Gladius

En iyi hikaye
Prince of Persia: Sands of Time
Legacy of Kain: Defiance
Max Payne 2: The Fall of Max Payne

Gördüğünüz gibi adaylar oldukça çetin. Oyunuzu vermek istediğiniz oyun bunların arasında değilse bile gerekçenizi bildirip kendi seçtiklerinizi bize mektup olarak atabilirsiniz. Şimdiden hepinize kolaylıklar diliyoruz.

SUYUN ÇIKTIĞI AN

İşte tutan her şeyi bilgisayar oyunu yapmanın sonu. Gördüğüm en güzel filmler arasında birinci olan Fight Club'ın oyunu yapılıyor. İşte resimleri işte yüzü. Tyler Vs. Jack resmi karşımıza çıktığında ben donakaldım. Zira böyle bir dövüş oyununun filme bir şey katacağını zannetmiyorum. Ama bakarsınız, tutar. Söylenene göre hareketler çok gerçekçiymiş ve ses efektleri kulaklarınızı yerinden uçuracakmış. Yani bu konuda yapılabilecek yorum "Hadi bakalım" olabilir en fazla. Bekleyip göreceğiz.



KATANA MI? NASIL?

Hepimizin beklediği oyun Onimusha 3 için Japonya'dan öyle bir haber geldi ki şaştık kaldık. Söylenilene göre (daha kesinleşmiş bir haber değil bu) Hori firması bu oyun için katana şeklinde bir controller yapacakmış. Söylentilere göre katananın tutulacak yeri şeklinde yapılacak olan controller sadece bu oyun için özel üretilecekmiş. Henüz kesinleşmiş bir haber olmadığı için hiçbir yerde bu konu hakkında resim bulamadığımız için özür dileriz. Ancak olayın bizce gerçek olduğunu şöyle anlayabiliriz ki Hori firması Final Fantasy X-2 için özel silah şeklinde bir controller yapmıştı...

Dragon Empires



Codemasters firmasının yapımını ve dağıtımını üstlendiği Dragon Empires yeni nesil MMORPG'lerden bir tanesi. Adı fazla duyulmamış olsa da görsel açıdan gayet başarılı gözüküyor. 3 ırk ve 15 sınıfın olacağı oyunda Star Wars Galaxies' deki gibi bir şehir sistemi düşünülüyor. Kendi loncanızı kurduktan sonra PvP yapıp diğer loncalar ile savaşıp bir yandan da şehrinizi geliştirip kurallarınızı koymaya başlıyorsunuz. Şehirler arası bir ekonomi sistemi de olacak olan Dragon Empires'de hedefiniz aynı zamanda şehrinizi bir süper güç haline getirip ekonominin kalbi haline dönüştürmeye çalışmak. Bir diğer güzellik ise diğer insanlar tarafından tasarlanmış olan şehirleri fethedebilme özelliği.

Genel olarak her MMORPG' de olan özellikleri bünyesine barındıran Dragon Empires , savaştan hoşlanmayanlar için de gayet tutulabilir bir oyun gibi gözüküyor. Siz ticaretle ilgili olan yeteneklerinizi geliştirip alım satım işlerinizi yürütürken bir zaman sonra şehirlerde bir dükkan satın alarak eşyalarınızı burada satmaya başlayabiliyorsunuz. Siz oyunda olmasanız da dükkanınız açık oluyor ve satış devam ediyor.

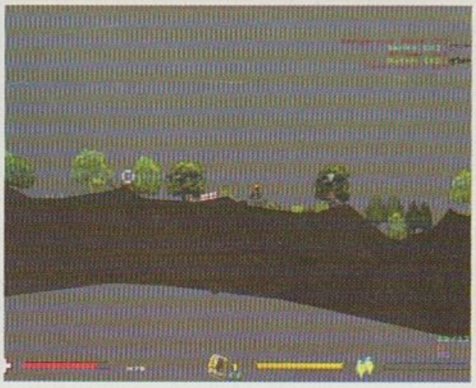
Henüz çıkış tarihi belli omayan Dragon Empires için beta test başvuruları açılmış durumda. Şansınızı denemek istiyorsanız www.codemasters.com/dragonempires/uk/betatest.php adresinden başvuru yapabilirsiniz.

Unutmadan beta testleri Mayıs ayında başlıyor, belirtelim.



Soldat fantezisi

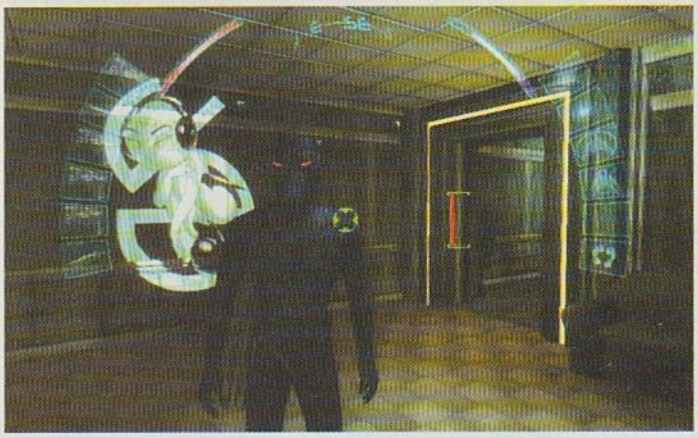
Counter-Strike'ı sever misiniz? Cevabınız büyük olasılıkla evet olacağına göre Soldat'ı da seveceğiniz kesin. Polonyalı bir tasarımcının elinden çıkan ve Counter-Strike'taki birçok silahla beraber sırtınızda bir jet pack ile havada belli bir miktar dolaşma imkanına da sahip olduğunuz Soldat'da birçok oyun stili mevcut. Deathmatch, team deathmatch, capture the flag, Rambo, infiltiration ve pintmatch. Bu kadar yazdıktan sonra belirtmek istiyorum. Oyun 2 boyutlu bir ortamda oynanıyor. Ve 3 boyuttan ziyade zevk almanızı sağlayan en önemli özellik bu. Artısı ise bilgisayarınız eski bir işlemciye, az RAM'e sahip olsa da oyunu rahat rahat oynayabiliyor olmanız. Henüz Türkiye'de yeni duyuluyor olsa da, Soldat yurtdışında ligleri olan ve en az CS kadar sükse yapmış bir oyun. Ülkemizde bir tane sunucusu da olan Soldat'ı soldat.kolayoyun.com adresine bağlanarak oynayabilirsiniz. 6 MB boyutu olan Soldat'ı internetten download etmek isterseniz www.soldat.prv.pl/ sitesinden download bölümüne tıklamanız yeterli. Bence üşenmeyin, deneyin.



Asheron's Call eve dönüyor

Evet yanlış duymadınız. Microsoft'un MMORPG serisi olan Asheron's Call'un yapımcısı olan Turbine Software oyunun tüm haklarını ve lisansını satın almak için Microsoft'a başvurdu. Turbine, Microsoft ile 30 gün içerisinde anlaşacağını umuyor. Eğer anlaşma sağlanırsa Microsoft'un elinde bulunan tüm server desteği, satış desteği, aylık ücretlerin hepsi Turbine'e bağlanacak. İlk bakışta oyuncuları ilgilendirmeyen teknik bir haber gibi görünse de Turbine'in açıklamaları aslında durumun öyle olmadığını düşündürüyor. Zira, firma, oyun üzerine istediği değişiklikleri daha hızlı ve düzgün bir biçimde oyuna yansıtacaklarını dolayısı ile oyundaki performansın daha fazla artacağını belirtiyor.

Bildiğin Ninja kaplumbağaya farklı bir kostüm giydirmek için gerçekten hileci damgası yemeye değer mi? İyi düşünmek lazım...



Deus Ex: Invisible War

Oyunun hilelerini aktif hale getirmek için;
"Deus Ex-Inivisble War\System" klasöründen "default.ini" dosyasını açın. Burada "T__d=" satırını "T__d=Talk" diye değiştirin. Kaydedip kapatın. Oyunu çalıştırın, [T] ile chat moduna geçin, bu ekrandaki "say" kelimesini silip "set deusex.jcdentomalebcheatsenabled true" yazın ve [Enter] ile onaylayın. Şimdi tekrar [T]ye basın ve aşağıdaki kodlardan istediğinizi yazın.

iamwarren	görünmez EMP
slomo sayı	oyunun hızı (sayı yerine istediğiniz değeri girin; normal hız 1.0)
legend	tüm hileleri görmenizi sağlar

Düşmandan hasar almamak için;
\SYSTEM klasöründeki "default.ini" yerine "User.ini" dosyasını yukardaki gibi düzenleyin. Ancak bu kez kaydederken dosyanın "read-only" (salt okunabilir) seçeneğini kapatın. Kaydettikten sonra tekrar "read-only" hale getirin.
Oyuna başlayın. İşte oldu… (muu??)

Teenage Mutant Ninja Turtles

Şifreler
D- Donatello
L- Leonardo
M- Michaelangelo
R- Raphael
S- Shredder

Her bir karakter için alternatif kostümler edinmek için kodu yazdıktan sonra karakter seçim ekranında "special attack" tuşuna basın.

Kostümler için kodlar;

LMSSL	Donatello için alternatif kostüm
MSRLR	Leonardo için alterantif kostüm
MMMSL	Michaelangelo için alternatif kostüm
SMLSR	Raphael için alternatif kostüm

Diğer hilelerimiz ise şunlar;

SLSRS	alterantif ses efektleri
DRLDS	Donatello'nun atak gücünü artırır
LMLSD	Leonardo'nun atak gücünü artırır
RDSRL	Raphael'in atak gücünü artırır
LRLDD	Donatello'nun savunmasını güçlendirir
SSRSL	Leonardo'nun savunmasını güçlendirir
LSSDR	Michaelangelo'nun savunmasını güçlendirir
DSRRS	Raphael'in savunmasını güçlendirir
SDDLS	Donatello'ya power up
LDDRS	Leonardo'ya power up
LMLMS	Michaelangelo'ya power up
DLDRS	Raphael'e power up
MDMSL	Michaelangelo için sınırsız shuriken
SRRDM	Leonardo için sınırsız shuriken
LDRSM	Usta Splinter'ı oynarsınız

XIII

Oyun sırasında [F2]ye basın, istediğiniz kodu yazıp [Enter] yapın.

HEALME 100	sağlığa 100 puan ekler
MAXAMMO	sınırsız cephane
SUICIDE	karakteriniz ölür
QUIT	oyundan çıkarsınız
PLAYERSONLY	bütün düşmanlarınız ölür

Pirates of the Caribbean

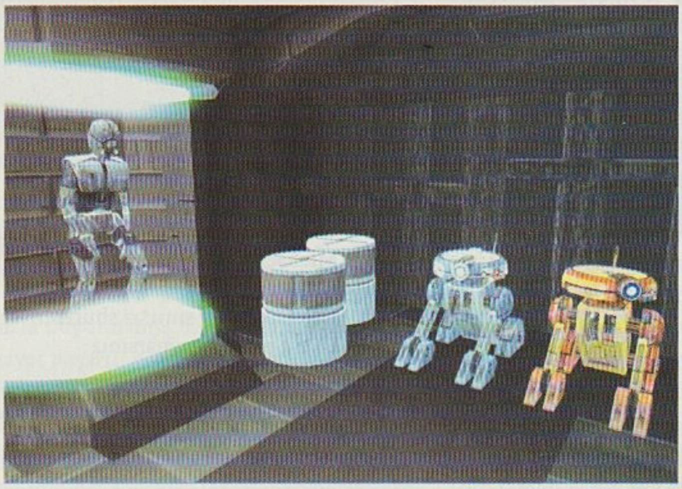
Duyduk ki hâlâ bu oyunu oynayan, hatta şifrelerini bulamadığı için bitiremeyen arkadaşlar varmış. Standart hile kodları beklemekte kararlıysanız bir süre daha oyunu bitiremezsiniz ama biz size birkaç ufak cinlik gösterelim. Belki hayatınızı kolaylaştırır.

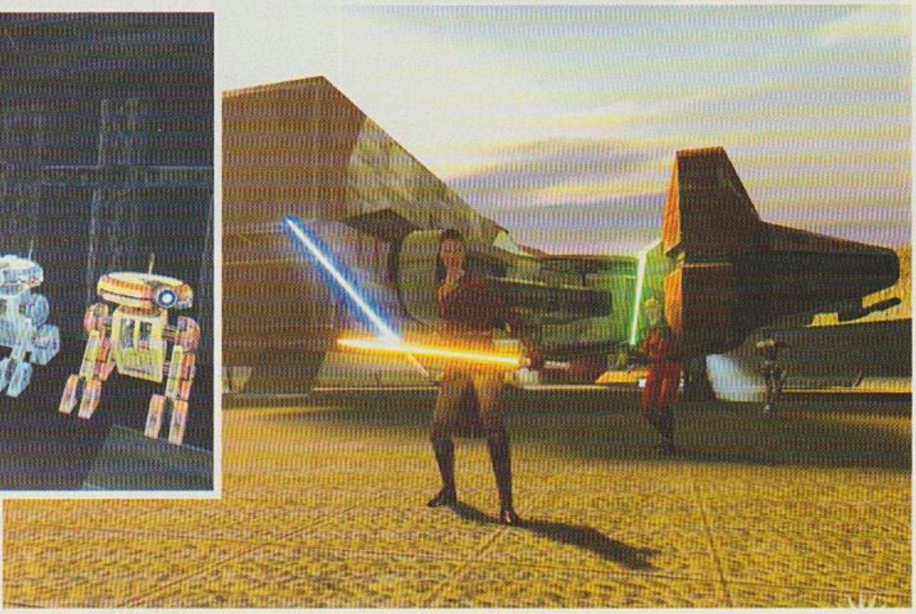
Savaştan ve fırtınadan kaçmak için;
Savaş ya da fırtına başlamadan önceki yükleme ekranında tetikte olun, çünkü yükleme tamamlanır tamamlanmaz [F3]e basmanız gerekiyor. Zamanında basamazsanız kurtuluşunuz yok.

Hızlı seyahat;
Beni deniz tutar, şu yolculuklar kısa sürsün diyenler için bir önerimiz var. Oyunun klasöründe "Pirates of the Caribbean/PROGRAM/INTERFACE/" içinde bulunan "Interface.c" dosyasını bir text editor kullanarak açın. "Arcade" sözcüğünü bu dosyada aratın. Şu satırı bulacaksınız:if(bArcadeMode) return 2.0
Şimdi oradaki 2.0'ı hızı kaç kat artırmak istiyorsanız o oranda değiştirin. Mesela 6.0 yapın. Dosyayı kaydedin, çıkın. Artık oyun sırasında numerik padden [*] tuşunu kullanarak bu değeri devreye sokabilirsiniz.

Star Wars Knights of the Old Republic

Bu Strateji Rehberi'ni hazırlamaya başlamadan önce önemli bir karar vermemiz gerekiyordu. İyi tarafı mı seçecektik yoksa karanlık olanı mı?





Işın kılıçlarını çiftleyerek uçakların inişlerinde yardımcılık yapabilirsiniz.

Yukarıdaki spota sığmadı diyeceklerimiz, hemen buradan devam ediyoruz. Karanlık güçlere karışmak KOTOR'un belki de en eğlenceli yanı ama bizim içimiz elvermedi, iyi Jedi'ı oynadık.

Endar Spire

Uzay modülü saldırıya uğrayacak ve böylece uyanacaksınız. Kalktığınızda Trask gelecek. Onunla konuştuktan sonra arkanızdaki sandığı açın ve içinden giysilerinizi alın. Giyindikten sonra Trask ile tekrar konuşun. Saldırı yüzünden kapı kilitlenecek. Hemen Trask'ı seçin ve güvenlik yeteneğini kullanarak kapıyı açmasını sağlayın. Tekrar kendi karakterinizi seçin ve odadan dışarı çıkın. Bir sonraki odada bulunan Sith askerlerini öldürdükten sonra ilerlemeye devam edin. Önünüze birkaç tane daha asker çıkacak. Sağlığınıza dikkat edin ve ilerlemeye devam edin. Sith askerlerinin üzerlerini arayarak MedPac ve kredi bulabilirsiniz. Odanın diğer tarafında metal bir sandık bulunmakta. İçindekileri alarak odanın diğer tarafındaki kapıdan dışarı çıkın. Koridorda ilerlediğinizde bir ara demo girecek. Buradaki Sith askerlerini öldürdükten sonra doğudaki kapıdan geçin. Gelen askerleri öldürdükten sonra ilerlemeye devam edin, böylece köprüye ulaşacaksınız. Burada oldukça fazla asker bulunmakta. Kılıç ve gerekirse el bombası kullanmanız gerekiyor. Burada bulunan eşyaları topladıktan sonra bilgisayarın etrafında dolaşarak bir sonraki kapıdan geçin. Küçük koridorun diğer tarafındaki kapıdan geçtiğinizde bir ara demo izleyeceksiniz. Bittikten sonra soldaki kapıdan geçerek sancak bölümüne geçin. Buradaki Sith askerini öldürün ya da saklanma özelliğinizi (varsa) kullanarak onu geçebilirsiniz. Fakat bir sonraki odadaki askerler ile savaşmak zorunda kalacaksınız. Onları yendikten sonra Carth sizi bir sonraki odadaki askerlerin sayısı hakkında uyaracak. Burada iki seçeneğiniz bulunmakta, savaş robotunu aktivite edebilir ya da güvenlik terminalini kullanarak odadakileri öldürebilirsiniz. Askerleri öldürdükten sonra son kapıdan geçin ve Carth ile karşılaşın. Onunla konuştuktan sonra kaçış mekiğine binin.

Taris

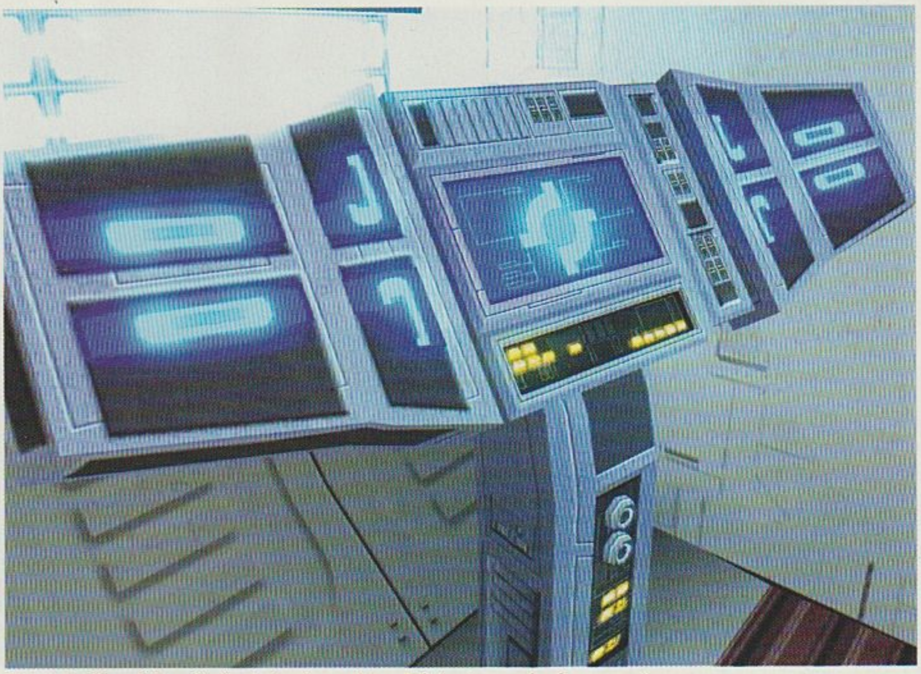
Saklandığınız yerde Carth ile detaylıca konuşup olan biteni öğrenin. Yanınıza onu da alarak dışarı çıkın.

South Apartments: Burada Sith askerleri ile karşılaşacaksınız. Onları öldürün. Savaşırken sağlığınıza dikkat edin. Duros ile konuşun. İsterseniz bu katta bulunan Twi'lek ile konuşarak güç kalkanları hakkında bilgi alabilirsiniz. Fakat satın almaya kalkmayın, oyunun her yerinde rahatlıkla bulunuyorlar. Önüne geldiğinizde "To Upper City" yazan kapıdan çıkın.

Upper City South: Böylece gün ışığına çıkacaksınız. Tam karşıdaki küçük kapı gibi yerden geçerek Cantina'nın kapısına ulaşın ve içeri girin.

Upper City Cantina: Uzun masayı geçerek orta kısma ulaşın. Sağınızda Sarna isimli bir kadın göreceksiniz. Onunla konuşmaya başlayın ve aşağıdaki gibi konuşun;

- "You're from the military base? You don't look like one of the Sith."


Bu terminaller çok önemli görevleri yerine getiriyor. Fakat sakın overload yapmayın!

- "Nice to meet you, Sarna. I'm 'insert your character's name here'.
- "I'm not actually from Taris. I'm just stuck here until the quarantine ends."
- "Being stuck on Taris isn't so bad... but the locals aren't much fun."
- "You've got a pretty positive attitude."
- "You need to blow off steam once in a while."
- "Sounds good. I'll be there."

Konuşmanız bittikten sonra buradan dışarı çıkın.

Upper City South: İlerleyerek ilk çıktığınız yere gelin. Sola doğru ilerleyin ve açtığınızda Upper City North yazan kapıdan geçin.

Upper City North: Tam karşıdaki kapının yanına gelin ve açarak apartmana girin.

North Apartments: Açık apartman kapısını görene kadar sola doğru ilerleyin. İçeri girdiğinizde Sarna'yı göreceksiniz. Sarna ile konuşun. Bir süre sonra fazla içtikleri için bayılacaklar. Hemen odanın arka tarafındaki sırt çantasındakileri alın. Köşedeki sandıktakileri aldıktan sonra Upper City North bölgesine geri dönün.

Upper City North: Upper City South bölgesine giden kapının karşısından geçerek kapısında Sith askeri duran kapıya gelin. Sith askeri ile konuştuktan sonra üzerinize Sarna'nın evinden aldığınız Sith zırhını giyin ve askerle tekrar konuşun. Aşağı inmenize izin verecek.

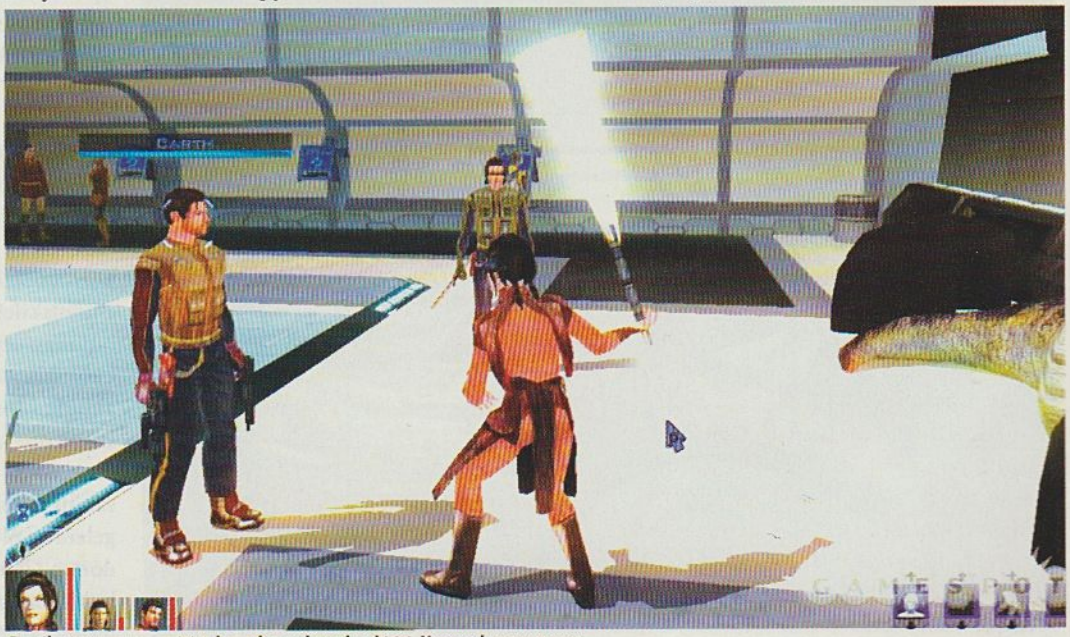
Lower City: Biraz tehlikeli bir bölge. Sürekli karşınıza düşmanlar çıkacak. Black Vulgar'lara güçlüyseniz yakın saldırı yapın. Eğer güçlü bir karakteriniz yoksa uzaktan el bombası atarak canlarını düşürmeye çalışın. Sola doğru ilerleyerek kapısında bir bayan olan yere gelin. Sith zırhını çıkarın ve onunla konuşun. Aşağıdaki cevapları verdiğinizde içeri girebileceksiniz;

- "I'm no spy!"
- "I have to speak with Gadon. It's important."
- "Maybe I could be an ally against all those enemies."
- "So you're going to let me in?"

Hidden Bek Base: İlerleyerek kapıyı açın ve tam karşıdaki Gadon'un yanına gelin. Zaedra ajan olduğunuzu iddia edecek. Gadon ile aşağıdaki gibi konuşun;

- "I need information on those Republic escape pods that crashed in the Undercity.
- "Do you know anything about this or not?"
- "I have to get in there and rescue her!"
- "There has to be some way I can help her!"
- "Gadon - can you help me with this?"
- "What are you proposing?"
- "How am I supposed to get inside the Vulkar base?"
- "Where can I find Mission?"
- "I've got some Sith uniforms to disguise myself."
- "Forget it - I'm not giving up my disguise!"
- "Okay - I'll trade the uniforms for the papers."
- "I'll be back when I get the prototype accelerator."

Sith geçiş kağıtlarını aldıktan sonra geri dönerek gizli Bek Üssü'nden dışarı çıkın. Sağa doğru ilerleyin ve bir diğer Vulkar grubu ile karşılaşın onları öldürdükten sonra ilerleyerek Canderous ile konuşun. Konuşmadan sonra koridorda ilerlemeye devam edin. Tekrar bir grup Vulkar ile karşılaşacaksınız. Onları öldürdükten

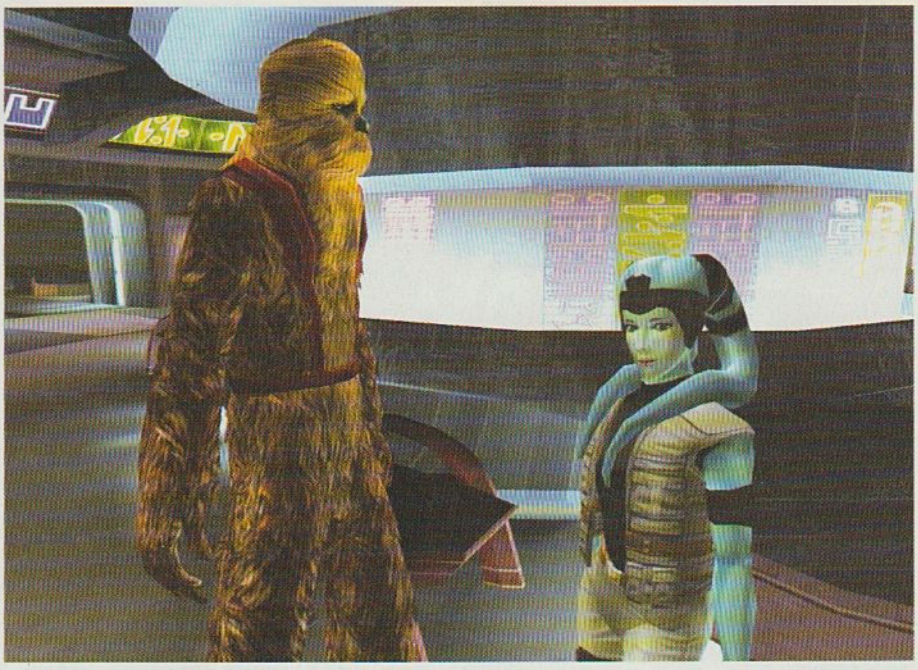


Bastila tartışmasız en iyi takım elemanlarından birisi. Yanınızdan ayırmayın.

sonra ilerleyin ve Sith askerine kağıtları göstererek asansörden aşağı inin.

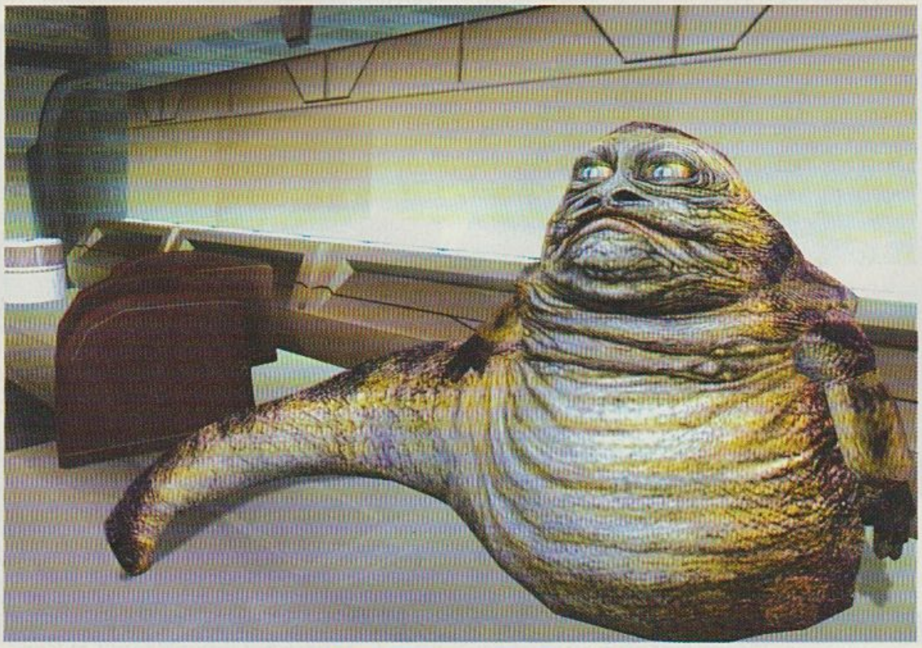
Undercity: Aşağı indiğinizde karşınıza bir grup dilenci gelecek. Onlara para verirseniz iyi tarafa yöneliyorsunuz. Eğer öldürmeyi seçerseniz kötü tarafa yöneliyorsunuz. Onlarla görüştükten sonra bir kadın gelecek. Onunla konuştuktan sonra kuzeydoğuya doğru ilerleyin. Büyük bir kapı göreceksiniz. Bir adam kapının öbür tarafında, fakat nöbetçi kapıyı açmıyor. İsterseniz rakghoul'lar ile dövüşebilir yada es geçebilirsiniz. Kapıdan geçerek Sağ taraftaki bölgeye doğru ilerleyin. Burada Mission ile karşılaşacaksınız. Onu da yanınıza alın ve güneydoğuya doğru ilerleyerek Sith askerleri ile karşılaşın. Onlara kağıtları gösterin yada onlara saldırarak öldürün. Güneydoğuya ilerlemeye devam edin. Burada bol sayıda rakghoul var dikkatli olun. En sonunda lağımlara giden kapıya ulaşacaksınız. Hemen geçerek aşağı inin.

Lower Sewers: Burada Gamorreanlara dikkat etmelisiniz. Güneydeki kapıdan geçerek dairesel yapıdaki yere gelin. Güneybatıdaki kapıdan geçin. Rakghoul'lar ile dolu olan odaya gelene kadar ilerleyin.Onları öldürdükten sonra soldaki ikinci kapıdan geçin. Burada Mission'u seçerek yerdeki tuzağı kaldırın. Tekrar ana karakteri seçin ve ilerleyerek koridorun sonundaki kapıdan geçin. Bir diğer dairesel yapıya vardınız. Kuzeybatıdaki kapıdan geçerek ilerleyin. İlerleyerek iki tane kapının yanına gelin. Karşıdaki kapıdan geçerek rakghoulları öldürün. Buradaki tuzağı kaldırıp kapıyı açın. Buradakileri öldürdükten sonra ilerleyerek silaholabını görün. Onu açın ve içindekileri alın. Karşıdaki kapıdan geçerek buradakileri öldürün. Buradaki odaya girdiğinizde Zaalbar'ı bulmuş olacaksınız. Buradaki son kalan kapıdan geçin. Kuzeye doğru ilerleyerek eğimli yerden aşağı inin. Kapıdan geçin ve doğudaki kapıdan geçerek güç kalkanı olan kapıya gelin. Mission ile yerdeki tuzağı kaldırın. Zaalbar'ı kullanarak güvenlik terminali yardımı ile kalkanı yok edin ve kapıdan geçin.


Takım arkadaşlarınız ile sık sık konuşun.

Upper Sewers: Kapıdan geçerek doğuya doğru ilerleyin. Bir diğer dairesel alana geleceksiniz. Kuzeybatıdaki kapıdan geçerek koridordan devam edin. İki tane gamorrean ile karşılaşacaksınız. Onları öldürdükten sonra doğudaki kapıdan geçin. Yine bir dairesel alandasınız. Burada bir robot bulunmakta. Onu öldürdükten sonra güneydeki kapıdan geçin. İlerlemeye devam edin ve rampadan aşağı inin. Burada kopmuş bir el göreceksiniz. Onun üzerindekileri alın. Kapıdan geçmeden önce oyunu kaydedin ve solo moduna geçin. Kapıdan geçtiğinizde Rancor ile karşılaşacaksınız. Karşıdaki ceset yığınına giderek içine Synthesized Odor ve bir el bombası yerleştirin. Hemen geldiğiniz yere geri dönün. El bombasını yutacak ve ölecek. Koruduğu kapıdan geçerek Vulgar üssüne girin.

Black Vulkar-Alt Kat: Karşıdaki standart kapıdan geçin. Büyük bir koridora gelmiş olmalısınız. Yolun sonundaki robotu öldürün ve karşıdaki kapıdan geçin. Bu koridor sizi büyük bir odaya ulaştıracak. Buradakileri öldürdükten sonra. Ortada bulunan cephaneliğe Mission'ın güvenlik becerisini kullanarak girin. İçeridekileri aldıktan sonra Sağa doğru ilerleyin. Birbirine yakın iki tane oda göreceksiniz. Kuzeydeki kapıdan geçin ve buradaki sandığın içindekileri alın. Üzerinize gelenleri öldürün ve cephaneliğe geri dönün. Tam karşısında bir güvenlik paneli bulunmakta onu kullanın ve Blaster taretlerini kapatın. Odanın en uzak tarafındaki


Her türlü pis görevi bu tiplerden alabilirsiniz. Zaten sürüngen olmalarından belli ediyorlar kimliklerini.



kapıdan geçerek asansöre ulaşın ve yukarı çıkın.

Black Vulkar-Üst Kat: İlerleyerek soldaki kapıdan içeri girin. Buradakileri öldürdükten sonra kapıların yanına kadar ilerleyin. Birincisine girin ve burada bulunanları öldürün. Sandıktakileri aldıktan sonra, bitişikteki kapıdan geçin ve sandıktakileri alın. Aldığınız garage head card ile garaj bilgisayarına girebileceksiniz. Ana bölüme dönerek güneye doğru ilerleyin. Daha fazla çete üyesi gelecek. Onları öldürdükten sonra iki tane gaz mayını görene kadar ilerleyin. Mission'u kullanarak mayınları kaldırın ve sola dönerek doğudaki alana ulaşın. Soldaki ilk kapıdan geçin, küçük bir odaya geleceksiniz. Oyunu kaydedin ve içeri girin. Kandon ile karşılaşacaksınız. İki seçeneğiniz olacak, eğer kötü tarafı oynuyorsanız Kandon'a katılın. Ama eğer iyi tarafı oynuyorsanız onu öldürmelisiniz. Onları öldürdükten sonra tuzağın koruduğu Swoop hızlandırıcıyı alın ve Bek Üssüne geri dönün. Kandon ve diğerlerinin üzerlerindekileri almayı ihmal etmeyin.

Hidden Bek Base: Gadon ile konuşun ve hızlandırıcıyı aldığınızı söyleyin. Sizden Bekler için yarışa katılmanızı isteyecek. Kabul edin.

Swoop Platform: Burada iki tane basit yarış yapacaksınız. Hızlandırıcı bölgelerin üzerinden giderek etrafa çarpmamaya çalışın. İkinci yarıştan sonra Brejik duruma itiraz edecek. Bu sırada Bastila kafesten kaçacak ve size katılacak. Etraftakileri öldürün ve hepsinin üzerlerinde bulunan eşyaları (özellikle Bastila'nın çift taraflı ışın kılıcını) alın. Saklanma yerinize döndüğünüzde Carth ile Bastila konuşacak. Onları dinledikten sonra yanınıza ikisini alarak dışarı çıkın.

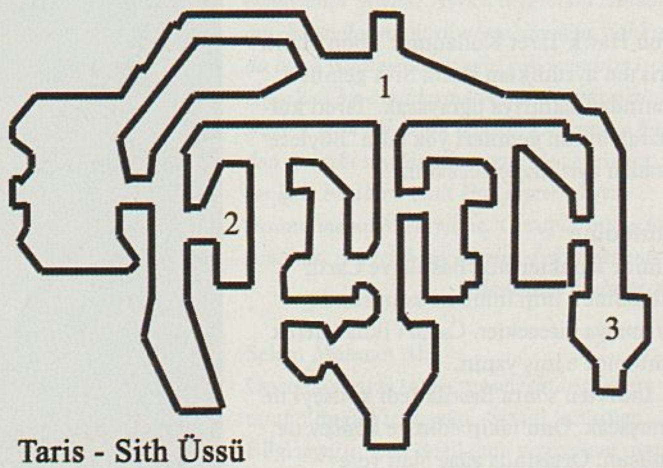
Bir Twi'lek yanınıza gelecek ve Canderous'un sizi çağırdığını söyleyecek. Upper City Cantina bölgesine gidin. Canderous'u orta bölümde bulacaksınız. Konuştuklarını dinleyin ve buradan çıkarak Upper City North bölgesine gidin.

Upper City North: Buradayken sola doğru ilerleyin ve robot dükkanına girin. Twi'lek tezgahtar Janice ile konuşun ve sizi Canderous'un gönderdiğini söyleyin. Robotu 2 bin krediye satmaya çalışacak. Paranız varsa alın. Yoksa, Davik'ten bahsedince size bedavaya verecek ama kötü tarafa doğru kayacaksınız. Robotu aldıktan sonra karşıdaki askeri üsse gidin ve T3-M4 ile kapıyı açın. Daha fazla bir işe yaramayacak hemen normal karakteri getirin ve üsse girin.

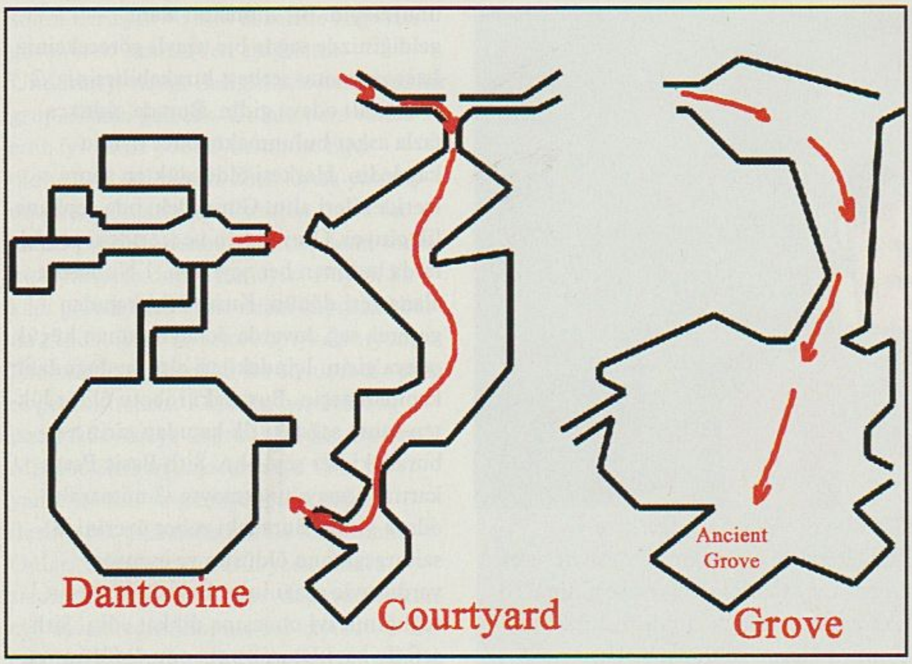
Sith Üssü: Girişte pek hoş karşılanmayacaksınız resepsiyonist gitmenizi yoksa alarma basacağını söyleyecek. Ona 50 kredi verin, böylece susacak. Sağ taraftaki kapıda Sith askerleri bulunmakta, isterseniz öldürebilirsiniz. Resepsiyondaki bilgisayarı kullanın ve görev robotunun zırhını kapatın. (Assault Droid) Eğer şansınız varsa taretleri ve nöbetçi robotları da kapatın. Masanın arkasındaki kapıdan geçin. Sağda ve solda kapılar bulunmakta. Buralara girip içeridekileri öldürebilirsiniz. Eşyaları almayı unutmayın. Bir numaralı alana geldiğinizde sağda bir uzaylı göreceksiniz. İsterseniz onu serbest bırakabilirsiniz. 2 Numaralı odaya gidin. Burada oldukça fazla asker bulunmakta önce oyunu kaydedin. Herkesi öldürdükten sonra içeridekileri alın. Güneydeki oda cephanelik oluyor. Oraya girin ve içerideki sandıklarda bulunan her şeyi alın. 1 Numaralı alana geri dönün. Kuzeydeki kapıdan geçerek sağ duvarda dolap bulunan küçük odaya girin. İçindekileri alın ve doğudaki kapıdan geçin. Buradaki robotu öldürdükten sonra sağdaki ilk kapıdan girin ve buradaki her şeyi alın. Sith Basic Pass kartını almayı unutmayın. 3 numaralı odaya gidin. Buradaki robot üzerinize saldıracak onu öldürün ve asansör yardımıyla aşağı inin. Burada herkesin sağlığının iyi olmasına dikkat edin. Sith şefi ile karşılaşacaksınız onu öldürün ve odadaki her şeyi alın.

Sith üssünden çıkarak, alt tabakanın yaşadığı bölgeye gidin. Javyar's Cantina'da Canderous ile konuşun (fakat eğer tamamlanmamış yan görevler varsa önce onları tamamlayın).

Davik's Estate: Davik ile konuştuktan sonra odadan çıkın ve sağa dönün. Kapıdan geçtiğinizde taht odasına(A) geleceksiniz. Odanın karşı tarafındaki kapıdan geçin. Buradakileri öldürün ve Computer Passcard'ı alın. İlerleyin ve dönemeçten sağa dönerek tek başına olan odaya (2) girin. Buradakileri öldürün ve pilotu serbest bırakın. Ondan Ebon Hawk'ın güvenlik sistemini kapatmak için gereken kodları aldıktan sonra taht odasına geri dönün. Karşıda soldaki kapıdan geçerek buradaki adamları öldürün. Masanın arkasındaki güvenlik terminalini kullanın



Taris - Sith Üssü



ve aşağıdaki işlemleri uygulayın;
[Computer] Use Access card.
[Computer] Access system commands.
[Computer] Disable hangar security.
Log out

Tekrar taht odasına geri dönün ve taht odasına ilk girdiğiniz kapının yanındaki kapıdan geçin. Koridoru takip edin ve en sondaki kapıdan sola dönün ve hangara ulaşın. Bir ara demo girecek ve Davik ile Calo ile karşılaşacaksınız. Konuşmadan sonra çatışmaya gireceksiniz. Önce Davik'e saldırın fakat Calo'ya çok dikkat edin. Davik öldükten sonra Calo sizi bombayı patlatmakla tehdit edecek fakat başarılı olamayacak. Koşarak Davik'in üzerini araştırın. Burada fazla kalmayın çünkü karakterlerin canları düşüyor. Oyunu kaydettikten sonra hemen Ebon Hawk'a binin ve gezegenden ayrılın.

Ebon Hawk Taret Kullanımı: Ebon Hawk Taris'ten ayrıldıktan sonra Sith gemileri tarafından saldırıya uğrayacak. Tareti kullanarak bütün gemileri yok edin. Böylece buradan ayrılmış olacaksınız.

Dantooine

Gemide karakteriniz, Bastila ve Carth Dantooine'e inip inmeme konusunda tartışmaya girecekler. Carth'ı ikna ederek Dantooine'e iniş yapın.

İndikten sonra Bastila Jedi konseyi ile konuşacak. Onu takip edin ve konsey ile konuşun. Ortasında ağaç olan yere geldiğinizde Belaya tarafından durdurulacaksınız. Ona Jedi olmadığınızı söyledikten sonra soldaki kapıdan geçerek konseyin karşısına çıkın. Sizi Jedi eğitimine almaya karar verecekler. Kabul edin. Konuşurken yalan söylemeyin. Böylece geminize geri döneceksiniz. Ara demodan sonra tekrar konseyin yanına dönün. Sorulan sorulara olumlu cevaplar verin ve eğitime girin. Böylece Padawan olacaksınız. Jedi Code ile konuşun. Size bir takım testlerden bahsedecek. Hazır olduğunuzda Zhar Lestin'in yanına dönün ve konuşun. Master Dorak size Jedi tarihini öğretecek. Zhar Lestin'in yanına dönün ve test için hazır olduğunuzu söyleyin. Sırasıyla şu cevapları verin;

"There is no emotion... there is peace."
"There is no ignorance... there is knowledge."
"There is no passion... there is serenity."
"There is no chaos... there is harmony."
"There is no death... there is the Force."

İkinci test ışın kılıcı yapımı olacak. Master Dorak'ın yanına dönüp ışın kılıcı için kristal almalısınız. Ama önce çalışma odasındaki bilgisayardan Jedi türlerine göz atın. Daha sonra Dorak ile konuşup Jedi türünüzü seçerek kristalinizi alın. Master Zhar'ın yanına dönün. Onunla konuştuktan sonra seviye atlayacaksınız. Jedi özelliklerinizi seçtikten sonra çalışma masasına gidin ve kılıcınıza aldığınız kristali takın.

Zhar ile tekrar konuştuğunuzda sizi bir görev daha verecek. Kötü tarafa geçmiş olan Kath Hounds'u yakalamanızı isteyecek. Onu Grove bölgesinde bulacaksınız. (Yardım için haritaya bakabilirsiniz. Courtyard'dan işaretli olan yerden çıkrığınız zaman Matale Grounds'a giriyorsunuz. Hemen karşıdaki aradan girerseniz Grove bölgesinde şekilde belirtilen yere gelmiş olacaksınız) Ancient Grove'a gittiğinizde Katy ile bir süre savaşacaksınız. Canı yarılandığında onu konseyle konuşmaya ikna edin. Böylece sorun hallolacak.

M. İberia Aydın



Asl, pls?

Yukardaki kısaltmayı görünce tüyleri diken diken olanlardan mısınız, DND moddayken "rahatsız etmiyorum ya?" diye başlayan muhabbetlere maruz kaldığınızda ağlamak mı istiyorsunuz? Siz de bizdensiniz...

Selam ProGamer;
Başından söyleyeyim, bunu dergide yayınlarsanız büronuzu bombalarım ona göre (dermişim). Neyse sorulaaaar
1. Artık şu mektup köşesini belli biri yazsa.
2. Okuyucu incelemesi ya da okuyucu tam çözümü göndersem yayınlanır mı?
3. Neden bu kadar kalitelisiniz yaaaaaaa..
4. My system is P4 256 MB DDR RAM, 64 MB GeForce 2 graphic card. Sizce bilgisayar yaşıyor mu?
5. Bu soru değil ama olsun haftalık bir dergi olarak 32 sayfa ve 2 CD olmanız büyük bir yük. Allah kolaylık versin.
6.Neden progamer değil de progamermag?
Ergin Erdoğan

Selam Engin,
Baştan anlaşalım, mektup@progamermag.com'a gönderdiğiniz bütün mektupların üstünde biz de hak iddia ediyoruz. Hem senle ortak soruları olan okuyucuların da sana verdiğimiz yanıtlardan sebeplenmesi fena mı yani? Bomba felan istemiyorum, yanıtlara geçiyorum...
1. Dergide yazan herkes ara sıra okuyucuyla konuşmuş olsa daha iyi değil mi? Ayrıca hepimiz mektup cevaplamak istiyoruz, sizinle direkt iletişim kurmayı seviyoruz, o yüzden de böyle yapıyoruz.
2. Gönder tabii, daha önce böyle bir şey yapmıştık. Bir hafta mektuplar sayfasında sadece sizden gelen incelemeleri yayınladık. Yeterince birikirse yine yaparız. Ama çok uzun olmasın ki diğerlerine de yer kalsın. Oyun seçimini, kıymeti anlaşılamamış ama sence iyi olan oyunlar arasından yaparsan çok daha güzel olur (örneğin, hemen Bad Mojo'yu oynayanlara seslenmek istiyorum. Bu oyunu inceleyip yazısını bize gönderin, yayınlansın).
3. Eh, evet… N'apalım. Bizi de böyle kabul edeceksiniz artık…
4. Evet yaşıyor ama ekran kartı yüzünden bunların son günler olduğunu da söyleyebiliriz. Özellikle son model aksiyon oyunlarına düşkünsen şimdiden birtakım ölümcül rahatsızlıklar baş göstermiş olabilir.
5. Amin.
6. progamer.com tahmin edebileceğin gibi çoktan kapılmıştı. O yüzden magazine'in kısaltması olan mag'i ekledik adrese.

Merhaba Sevgili ProGamer Çalışanları!!!
Ben Emre Yıldız. ProGamer'ın okuyucusuyum. Derginizi her hafta alıyorum ve büyük bir keyifle okuyorum. Dergi ile birlikte verilen demo CD'ler ise harika. Hiçbir bilgisayar oyun dergisi böyle güzel CD'ler veremez. Ayrıca yazım diliniz de çok güzel. Çok doğal yazıyorsunuz. Ben büyük bir keyifle okuyorum. Bir de size muhteşem Haf-Life 2'nin ne zaman çıktığını sormak istiyorum. Ve bir de dergide Pirates of the Caribbean adlı oyunun hilelerini gördüm. Yapmaya çalıştım fakat yapamadım. Bu oyunun hilelerini daha açık bir şekilde yazar mısınız? Nice 20. sayılara!!!
Emre"SPAWN"Yıldız

Merhaba Emre!!!
Çok teşekkürler dediklerin için. HL2 maalesef bahara ertelenmiş durumda, en son Nisan 2004'te çıkacağı açıklandı ama biz artık güvenmiyoruz bu adamlara. Yine de yapacak bir şey yok, şimdilik baharı bekliyoruz, olmadı bir sonraki baharı da bekleriz. Pirates'ın hileleri içerde. Belki işine yarar.

Merhaba Sevgili ProGamer Ailesi;
Derginizi son 2 sayıdır alıyorum ve daha önceki sayıları almadığım için kafamı duvarlara vuruyorum (biraz abarttım galiba ama önceki sayılara sahip olamadığım için gerçekten çok üzüldüm). Derginiz gerçekten muhteşem. Ayrıca söylenildiği gibi sayfa sayısı da az değil (derginin aylık sayfa sayısı yaklaşık 120 ki bu da hiç az değil). Benim size birkaç sorum olacak. Benim bilgisayarım P4, 1.7 GHz, 256 RAM, GeForce 4 MX 440 64 MB gibi bir sisteme sahip. Bu sistemle önümüzdeki sene çıkacak yeni oyunları oynayabilir miyim? Ayrıca derginizin bundan önceki sayılarına nasıl ulaşabileceğim hakkında bana yardımcı olursanız çok sevinirim (İnşallah bir arkadaşından bul demezsiniz...:). Sizden ufak bir ricam olacak. Derginizin bundan sonraki sayılarında poster de verirseniz benimle beraber birçok ProGamer okuyucusunu memnun edersiniz. Cevaplarınız için şimdiden çok teşekkür ederim. İyi ki varsınız...
Adana'dan Mehmet Ali

Selam Mehmet Ali,
Öncelikle sayfa sayısı meselesinde bizden taraf olduğun için sağol. Şimdi cevaplar...
Bilgisayarın fena değil ama yeni çıkan oyunlarda MX kartlara karşı bir kapris söz

Haftanın Şarkısı

Vefasız sevgiliye yazılmış, sitem dolu bir aşk şiiri gibiydi Murat'ın mektubu. Bu sözleri dayanamayıp şarkı yaptık. Noktasına dokunmadan (ki hiç nokta göremedik mektupta) ama ufak Orçun Kunek eklentileri yaparak yayınlıyoruz, teşekkür ediyoruz.

(prelude)
Dergileriniz yırtık çıkıyor / CD'lerin bazıları çalışmıyor/
dergilerinizde şifreler çok az / NFS Underground'ın şifreleri nasıl oluyor/
(nakarat) koro: derginizin sayfaları çok az / 30 sayfa 60 sayfa yapın / tam sürüm cd verin/

(interlude)
dergilerinizi alıp okuyorum / sayfa az olduğu için hemen bitiyor/
playstation şifrelerini koyarsanız sevinirim / oyun manyağı murat/
(slow) bir kere hulkun posterini vermişsiniz / poster vermeye devam edin (devam edin, edin, edin…
fade away)

konusu bildiğin gibi. Yani sorun çıkarsa ekran kartından çıkar. Onu değiştirme şansın olursa, biraz da RAM eklersen, 1 yıl daha gider rahat rahat. E zaten geriye ne kaldı diyeceksin, ben de böyle durucam ses çıkarmadan. Haklısın.
Önceki sayılar… Adana'da olduğun için buraya uğra verelim de diyemiyorum, yani bir arkadaşından edineceksin'den başka cevap bilemiyorum. Bir de poster meselesi var tabii. Biz bu yılbaşı sayısına yetiştirelim istedik, çok da kararlıydık ama olmadı. Gelecek haftayı bekleyin poster için. Ve tabii, siz de iyi ki varsınız.

Sevgili ProGamer,
20. sayınızı kutluyorum gerçi yazdıklarım 21. sayıda yayınlanacak ama olsun. Hemen sorularıma geçiyorum…
1. The Simpsons Hit&Run'ı verir misiniz?
2. Championship Manager 03/04'ü verir misiniz?
Herkes derginize kısa diyor. Haftalık bir dergi olarak kısa değil ama aylık çıkartsanız 100-200 sayfa kadar kuşe kağıda baskılı olsa fena olmaz mı?
Teşekkürler

Çita 2004

Sevgili Çita,
Mektubun 21'e de yetişemedi ama sorun değil. Önümüzdeki 5 hafta daha 20'nci sayı kutlamalarımız, fener alayı, temsili olarak gemileri karadan yürütme, olimpiyat ateşini yakma gibi etkinliklerle sürecek. Teşekkür edip cevaplara geçiyoruz.
1. Oyunun incelemesini zaten yaptık ama demosu çıkmadığı için veremedik. Çıkarsa, başımızla beraber.
2. Yukarıdaki cevap burada da aynen geçerli.
Son yorumlarına gelince… Çok güzel demişsin ama o dediklerini yapacak durumda mıyız acaba? Eğer öyleyse niye yapmıyoruz? Manyak mıyız… Bunları da sorgulamak lazım.

Merhaba,
Ben derginizi sürekli okuyan ve çok beğenen bir okuyucunuzum. Haftalık bir dergi için çok başarılı. Size birkaç sorum olacak. Cevaplarsanız çok sevinirim.
1- Hatırlarsanız 2002 yılı ortalarında 'Batman Vengeance' isimli bir oyun piyasaya çıkmıştı. Bu oyun bildiğiniz üzere tam bir hayal kırıklığı idi. Şimdilerde aynı formatta bir eşi daha çıkmış ama ilkinden hiçbir farkı yok. Acaba önümüzdeki günlerde çok daha kaliteli ve iyi bir Batman oyunu piyasaya çıkacak mı? (bu sorunun cevabı benim için çok önemli)
2- 'Prince of Persia' ve 'Deus Ex: Invisible War' aldım. Bilgisayarcıya ekran kartım 128 MB deyince -bu oyunlar bilgisayarında tekler- dedi. Araştırmalarıma göre piyasada bulunan en kaliteli ikinci ekran kartına sahibim. Eğer benimkinde teklerse hangi ekran kartı bu oyunları çalıştırır?

Mustafa DENİZ

Merhaba Mustafa,
Teşekkür ederiz. Ve cevap verelim hemen o zaman:
1. Evet Batman oyunları konusunda bir bahtsızlık var piyasada. Batman: Vengeance'ın konsol versiyonu PC'ye göre çok daha iyiydi, eğer PS2'da oynama şansın varsa denemeni öneririm. Ayrıca yeni yapılan Batman oyunları da genellikle konsol için tasarlanıyor. Yani yapımcılar PC'den ürkmüş gibi. Ama maalesef iyi bir Batman oyunu çıkacağına dair bir şey gelmedi kulağımıza şimdiye kadar. Olursa ilk bizden duyacağına emin olabilirsin.
2. Bu noktada ekran kartının 128 MB olmasından ziyade hangi model olduğu önemli. Eğer bir GeForce MX ise bilgisayarcın haklı olabilir. Yeni oyunların bir kısmı MX kartlarda sorun çıkarabiliyor çünkü, kulağımıza gelenlere göre bunlardan biri de Invisible War.

Selam Progamer Çalışanları;
Hemen soruya geçeyim...
--Mafia 2'den bir haber var mı? Sanırım yayıncı firma duyurmuş çıkacağını...

Ogün Kurt

Merhaba Ogün,
Henüz yapımcıdan gelen (Illusion Softworks) böyle bir açıklama yok. Aslında sadece onlar değil, oyunculardan başka hiç kimse lafını etmiyor şu anda Mafia 2'nin. Ama Şubat'ta çıkacak Gangland diye bir oyun var ki yapımcıları oyunun Mafia'dan "esinlendiğini" söylüyorlar sağda solda. Belki onunla ilgili bir haber görüp Mafia 2 sanmışsındır. Mafia gerçekten kaliteli bir oyundu, yenisi çıkacak olursa biliriz, bildiririz.

ZiggyStardust
mektup@progamermag.com

pro gamer
Haftalık Oyun Kültürü Dergisi

1 Ocak 2004 / Sayı: 22

İmtiyaz Sahibi ve Sorumlu Yazışleri Müdürü
C. Serpil Ulutürk
serpil@progamermag.com

Yazı İşleri
Burçin Adısönmez
burcin@progamermag.com
Volkan Akaalp
volkana@progamermag.com
Esra Akın
esra@progamermag.com
Volkan Alkan
volkan@progamermag.com
Serkan Ayan
serkan@progamermag.com
M. İberia Aydın
iberia@progamermag.com
Mehmet Görgü
mehmet@progamermag.com
Özberk Ölçer
ozberk@progamermag.com

Görsel Yönetmen
Gökhan Tüzüngüç
gokhan@progamermag.com

İdare Merkezi
Sinanpaşa Mah. Şair Leyla Sk. Mutlu Han
No.:16 Kat:4 D.22 Beşiktaş / İSTANBUL
Tel.: (0212) 258 17 04

Basıldığı Yer
Print City Tesisleri
Fatih Mahallesi Hasan Basri Caddesi
Samandıra/İSTANBUL

İletişim
progamer@progamermag.com

MERKEZ REKLAM "İLETİŞİM KÖPRÜSÜ" 0212 - 354 33 00

Genel Müdür
Orhan Girgiç

Reklam Grup Koordinatörü
Emre Cem

Genel Müdür Yardımcıları
Meltem İnanç (Satış)
Erhan Özdemir (Finans)

Reklam Grup Müdürü
İsmail Arıcı

Pazarlama Direktörü
Tülay Tosun

Rezervasyon ve Teknik Hizmetler Direktörü
Melek Barutçugil

Rezervasyon
Tel: (0212) 354 33 98 - Faks: (0212) 354 33 77

ISSN 1304-3811
Fiyatı: 1.500.000 TL.
Hediyesi Sabah Gazetesi

Aoles - 20
Noah'la görüşmesinin ardından Ajan, barınağına dönmüştü. Pencereden yerleşimi izleyen koltuğa oturmuş, gecenin bitmesini bekliyordu. Oysa merkez yerleşimi, beklenmedik bir sona hazırlanıyordu o sırada. Geçmişini, karmaşanın ansız doğuşunu ve Noah'la karşılaşmasını düşündü. Tek dünyanın yok olacağına, hacıların, konseyin, meleklerin ve tüm yaşayanlarının iradesi dışında gelişen bu sonla yeni bir dünyanın doğacağına inanmaya başlamıştı.

XanthiN